Año VIII - Nº 83 - 450 Ptas

HOBBY CONSOLAS



Revista independiente de videojuegos para consolas

Suplemento de 32 páginas

Guía de Compras

Analizamos TODOS los juegos para PlayStation, Nintendo 64 y Saturn

Próximos bombazos

MISSION: IMPOSSIBLE

MORTAL KOMBAT 4

EL 5º ELEMENTO

TEKKEN 3



Abre bien los ojos. Se acerca...

TUROK 2

Regalamos

UN MICROCOCHE CADA MES



¡¡Condúcelos sin carné!!



Director Editorial: Domingo Gómez
Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección: Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción: Javier Domínguez, Alberto Lloret.
Diseño y Autoedición: Sole Fungairiño (Jefe de sección), David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Olga Herranz, Roberto Lorente, David García y Sergio Herrera.
Corresponsales: Nicolas Di Costanzo (Japón)

• • • • • • •

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Director General: Karsten Otto
Subdirectores Generales: Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez, Jesús Alonso
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Publicidad: Mónica Marín
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado

• • • • • • •

Redacción y Publicidad: C/ Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99 Fax: (91) 654 86 92
Suscripciones: Tlf: (91) 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A. S.S. De los Reyes (Madrid) Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

• • • • • • •

Publicación controlada por



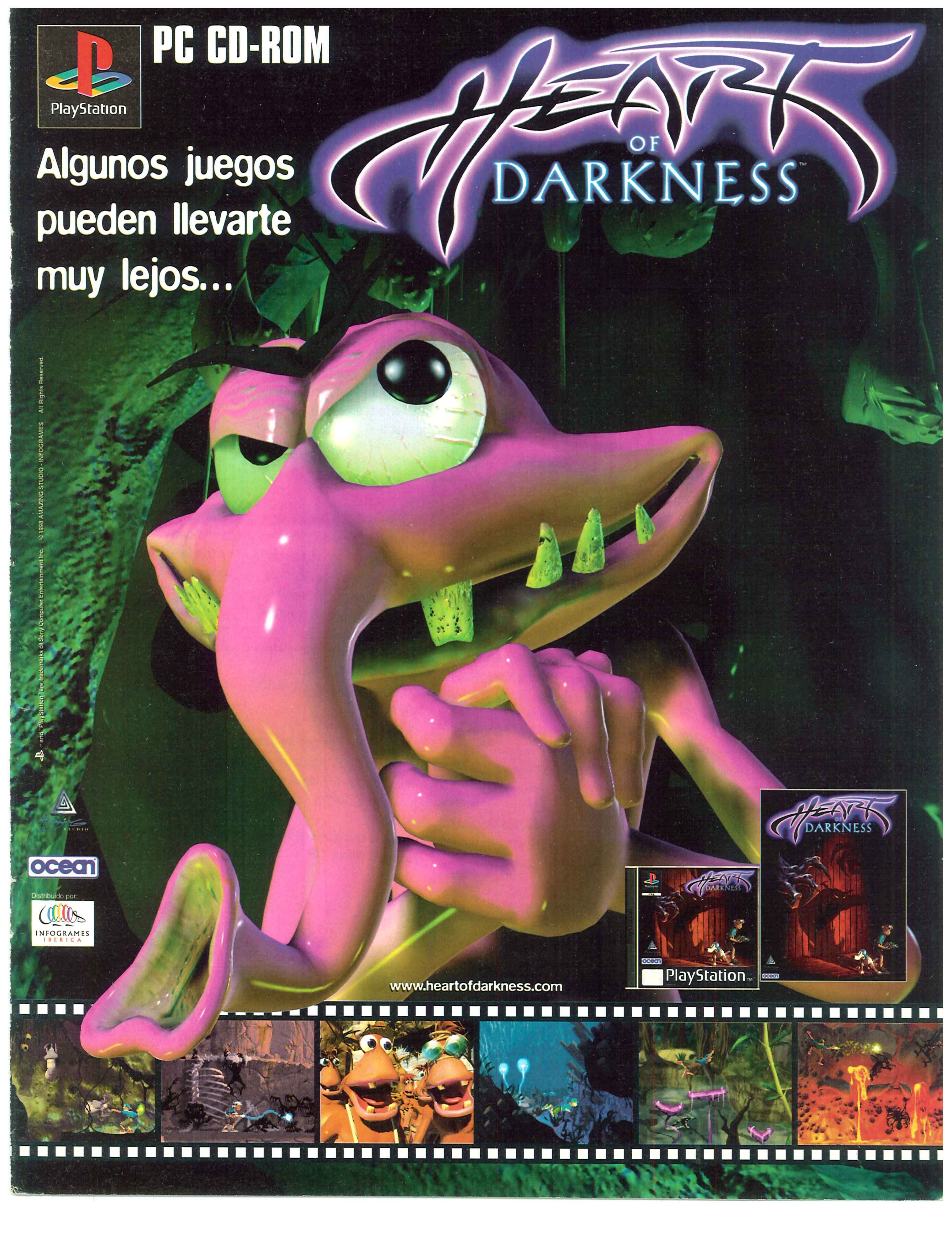
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa del Grupo Axel Springer

AS
GRUPO AXEL SPRINGER

Sumario

Número 83 - Agosto 1998



PlayStation
PC CD-ROM
HEART OF DARKNESS™
Algunos juegos pueden llevarte muy lejos...
"" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 AMAZING STUDIO - INFOGRAMES All Rights Reserved.
ocean
Distribuido por:
INFOGRAMES IBERICA
www.heartofdarkness.com
HEART OF DARKNESS
PlayStation

Editorial

Abierto por vacaciones.

La mayoría de vosotros, dichosos seáis, estaréis ahora mismo de vacaciones, puede que incluso tumbados en una playa hojeando la revista entre baño y baño... ¡qué envidia nos dais!

No es que nosotros no nos vayamos a tomar un descansito -suponemos que lo haremos-, es que no sabemos aún cuándo vamos a poder hacerlo... Y es que el sector está últimamente tan acelerado que ni siquiera en verano nos dejan que nos tomemos un respiro.

Como veréis en las siguientes páginas, las novedades del mes de agosto no han sido muchas. Como siempre. Sin embargo, compañías desarrolladoras y distribuidoras no han parado de mover sus hilos preparando el que va a ser el otoño más caliente de los últimos años. Nos proponen presentaciones en mitad de agosto, viajes en plena temporada alta para visitar sus estudios de programación... vamos, que no nos dejan ni un minuto de descanso.

De toda la vida la campaña navideña ha sido la más importante, pero nunca antes las compañías habían empezado a presionarnos tanto desde el mes de julio...

Y es que parece que cada día esta "tontería" de las consolas se va convirtiendo en un mercado más importante, y muchas distribuidoras que antes estaban aquí como de prestadillo empiezan ya a tomarse el tema realmente en serio. Tan en serio que están dispuestas a sacrificar su paseos por la montaña o sus mañanitas torrándose al sol para convencer a todo el mundo de que sus productos son los mejores del mundo. Pues bueno, pues vale. Nos parece muy bien y todo esto es muy bonito... pero, por favor, que al menos nos dejen tomarnos unos días de vacaciones...

EL SENSOR

Resident Evil, en vivo y en directo

En la Expo Land de la ciudad de Osaka, la compañía Toei ha montado una original atracción que está basada en la saga Resident Evil. Para ello ha construido una enorme mansión de dos pisos con 22 habitaciones y la ha poblado de todos los zombies y demás asquerosas criaturas (representados por actores profesionales) que aparecen en el juego de Capcom, las cuales aterrorizarán con sus gritos y amenazas a los atrevidos visitantes. Los propios programadores de Resident Evil han supervisado esta atracción para lograr el mayor parecido posible a la aventura.

Este alucinante "pasaje del terror" se ha inaugurado el pasado 18 de Julio, la entrada cuesta unas 900 ptas. y estará abierto todo el año.

¿Tendremos pronto algo parecido en España??



- **Que os dediquéis a regalar mandos, ¿os habéis vuelto locos?**
Sí, hemos perdido el "control"...
- **«Forsaken», aún no me creo lo que he visto.**
Sobre todo la versión N64, es una auténtica pasada.
- **El montón de juegos estrella que se preparan para Nintendo 64 como «V-Rally 64», «Mission: Impossible», «Zelda 64»...**
Sí, aunque ya llevamos bastante tiempo esperando a algunos.
- **El alucinante E3 de Atlanta.**
E-spectacular, E-mocionante, E-xcitante.
- **Lo guapo que es Manuel del Campo. Desde ahora mi sección favorita será la "Quinta Columna".**
El que aparece en las fotos es un modelo profesional contratado especialmente. En realidad Manuel es gordo, bajito y está lleno de granos.
- **La Dreamcast: una consola alucinante y el "peaso" reportaje que hicisteis.**
El que la máquina merece, porque tiene una pinta alucinante.
- **Las impresionantes chicas del stand de Eidos.**
Sobran las... palabras.
- **Los vídeos de Dragon Ball, en especial los de GT, ¡qué pena que nos los pongan en la tele!**
Muy pronto os vamos a dar una sorpresa...
- **«Banjo-Kazooie» que va a ser mejor que «Mario 64».**
Por cierto, el juego se ha retrasado un mesecillo...
- **Que Lara Croft esté a punto de volver.**
Ya la estamos echando de menos...
- **¡Alicia Sánz, Alicia Sánz, Alicia Sánz! Mucho más guapa (y real) que Lara Croft.**
Bienvenido al club de fans de Alicia Sánz.
- **Que cada vez haya más programas de radio dedicados a los videojuegos, ¿qué pasa con la tele?**
Que no se enteran de la película.
- **La oferta de N64 + ISS 64, ¡Gracias a ella he conseguido que mi padre me compre la consola!**
Pues nada, a nada, ¡a disfrutarla!

Los + vendidos (USA)

1	*Tekken 3* (PSX)
2	*GoldenEye* (N64)
3	*Banjo-Kazooie* (N64)
4	*Tetrisphere* (N64)
5	*Final Fantasy VII* (PSX)
6	*Grandia* (Saturn)
7	*Klonoa* (PSX)
8	*Panzer Dragoon Saga* (Saturn)
9	*Shining the Holy Ark* (Saturn)
10	*Mortal Kombat 4* (N64, PSX)

Los + vendidos (Gran Bretaña)

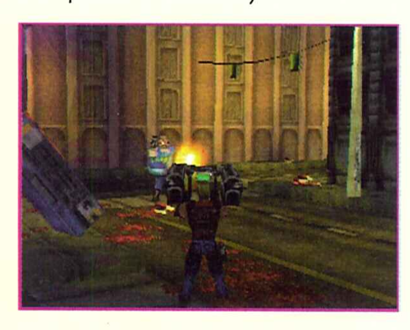
1	*World Cup'98* (PC, PSX, N64, GB)
2	*Gran Turismo* (PSX)
3	*Spice World* (PSX)
4	*Microsoft Plus W98* (PC)
5	*Commandos* (PC)
6	*Resident Evil 2* (PSX)
7	*Tekken 2* (PSX)
8	*Unreal* (PC)
9	*Tomb Raider* (Platinum, PC, Saturn)
10	*Final Fantasy VII* (PSX, PC)

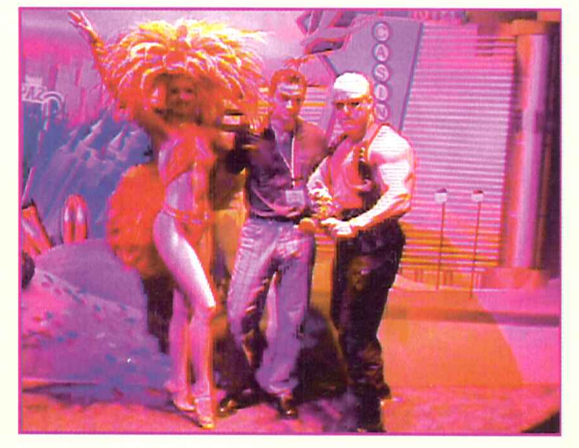
Duke da la cara

El próximo éxito de Duke no será un "shoot'em up" subjetivo, sino un arcade en tercera persona llamado «Duke: Time to Kill» en el que por primera vez el más salvaje de los guerrilleros de los videojuegos va a dar la cara (o la espalda, mejor dicho).

Por ahí se rumorea que, pese a su aspecto y rudos modales, Duke es un tipo tímido al que no le agrada mucho eso de estar delante de la cámara. Para quitarle el complejo, sus managers se están dedicando a arrastrarle a numerosas ruedas de prensa y presentaciones y le están obligando a fotografiarse con cuanto periodista ose a posar junto él.

Aquí podéis ver a nuestro aguerrido reportero Manuel del Campo: no hay peligro que le detenga (ni tía en bikini a la que no se arrime...)





El presente de Saturn es transparente

Aquí podéis ver el nuevo look con el que Sega Japón ha decidido afrontar los calores veraniegos. Se trata de una nueva Saturn con un carcasa casi transparente que permite ver casi todo el mecanismo interno de la máquina, así como el del pad.

No os asustéis, esta consola es idéntica en cuanto a prestaciones a las que se venden en Europa. Más divertida por fuera, eso sí, pero exactamente igual por dentro.

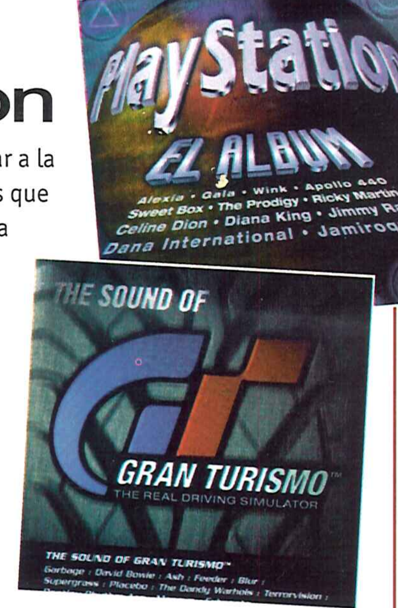
Esta nueva Saturn sólo se pondrá a la venta en Japón y además será una edición limitada a 30.000 unidades.



"Con títulos como «Metal Gear Solid», «Silent Hill» o «International Superstar Soccer» estamos muy, muy seguros de que vamos a aumentar las ventas fuera de Japón en un 140%"

Kunio Neo, Director de Konami Europa.

Música y PlayStation



Desde este mes podéis encontrar a la venta dos compact disc musicales que tienen mucho que ver con nuestra común afición. Nos referimos a "The Sound of Gran Turismo", editado por EMI y "PlayStation, el Album» de Sony Music.

El CD musical de «Gran Turismo» incluye 18 cortes con canciones del juegos pertenecientes a artistas tan afamados como David Bowie, Blur o Supergrass. No sólo de velocidad viven los coches...

Por su parte, el doble álbum de "PlayStation" recoge más de tres horas de música Dance con los éxitos de los cantantes del momento como Celine Dion, Ricky Martin o Dana Internacional. Un total de 34 canciones que harán las delicias de los más bailones y discotequeros. Debe ser verdad eso que se dice de que la música es cada vez más importante en los videojuegos...

NI FU NI FA

• El Jam!!!: el monitor del ordenador, es para el ordenador.

Totalmente de acuerdo, pero a lo mejor el que no tiene una tele de sobra lo puede aprovechar...

• Los juegos para nostálgicos.

No está mal que los editen, pero la verdad es que donde esté lo nuevo...

• Los «Simulation Games»: lo más hortera que he visto en mi vida.

Pues hay mucha gente que está loca por que aparezca alguno en España. Aunque lo tienen difícil...

• Los juegos de baile de las Spice Girls y esas zarandajas.

No te lo compres, y en paz.

• Saturn, después del anuncio de Dreamcast está más templada que nunca.

No creas. En Japón sigue teniendo bastante éxito y eso hará que lleguen algunos grandes juegos para finales de año. (Tampoco muchos)

• Una impresora para Game Boy: algo tan inútil como conectar la Game Boy a Internet.

Pues te aseguramos que el tema puede dar mucho juego...

• Los piratas: es que de verdad que me dan igual, cuando me proponen ponerle el chip, por un oído me entra y por otro me sale.

Está bien que los ignoremos, pero no deberían dejarnos indiferentes... ¡Hay que ir a a por ellos!

EL SENSOR

NO MOLA

• **Que no hagáis un concurso en el que el ganador vaya con vosotros a ferias importantes como el E3 o el Tokyo Game Show.**

Hombre, nos has dado una idea...

• **Los juegos de velocidad para N64: cortos y poco originales. Si no fuera por «Mario Kart» y «Diddy Kong Racing»...**

Sí, pero ninguno de los dos es un auténtico simulador de coches, que, por ahora, es una de las espinitas de N64. Paciencia.

• **Que hayáis quitado el "Contrapunto" y en su lugar hayáis puesto esa tal... "Opinión".**

Básicamente es lo mismo, pero ya estábamos un poco cansados de que a esa sección llegaran básicamente insultos, descalificaciones o se entablaran siempre las mismas discusiones.

• **Que Sega repita la historia y abandone a los usuarios de Saturn por una nueva consola, que no quiero ni mencionar.**

La intención de Sega no es abandonar a nadie. Lo que ocurre es que, lamentablemente, las circunstancian mandan, y esta compañía no podía permanecer impasible ante el éxito de sus rivales.

• **Que prácticamente hayáis quitado "El Corcho".**

Lo hemos reducido. Enviadnos más y mejores dibujos y los publicaremos.

• **Tener que irse a Japón para adquirir novedades para Saturn, porque lo que es en Europa...**

Incluso lo que sale un Japón es un poquito raro para los usuarios europeos: juegos de ligar, carreras de caballos, la pesca del atún...

• **Que ahora, en verano, salgan pocos juegos y luego en Navidad salgan todos los buenos de golpe cuando no tenemos dinero para comprarlos todos.**

Tampoco hace falta que te los compres todos en Navidad. Déjate alguno para el próximo verano...

• **La cara que ponen algunos chicos cuando ven que una chica les gana una partida.**

¿Que una chica le ha ganado una partida a un chico? ¿a quién? ¡vaya manta! (Es broma...)

• **Que a mi hermano le dé vergüenza admitir que le gustan los videojuegos sólo porque tiene más de 30 años.**

Hombre, si le gusta el «Yoshi's Island»... Pero si le gusta «Tomb Raider», dile que no es el único.

• **¿Por qué no me sorprende que no haya habido novedades para Saturn en el E3?**

Porque eres un chico listo.

PlayStation supera en ventas al PC

Según una información publicada en el prestigioso semanario británico CTW, las ventas de software de entretenimiento no sólo se han incrementado notablemente en los últimos meses en el Reino Unido, sino que, y esto lo más interesante, los juegos de consolas han superado y casi doblado las ventas de los juegos para PC.

En el período comprendido entre enero y junio del 97 se vendieron 228 millones de libras en software para todos los formatos, mientras que en el mismo período de este año, la cifra ha sido de 624 millones -más del doble- lo que demuestra que este sector cada vez es más fuerte e importante.

Pero quizás lo más destacable sean las diferencias de estas cifras en lo que se refiere a PC y consolas, especialmente PlayStation, el monstruo del sector de los videojuegos.

De esos 228 millones del año 97, 69 fueron producidos por el PC y 64 por PlayStation, cifras que el 98 dan la vuelta de una manera apabullante, colocando frente a los 81 millones del PC los 141 millones de libras producidas por la consola de Sony.

No tan espectacular, pero igualmente importante, es el crecimiento de Nintendo 64 que pasó de vender 15 millones a vender 38 millones.

¡Esto va por el buen camino!

Konami se apunta al Hip-Hop

Konami, que como sabéis es capaz de sacar recreativas hasta de pesca con mosca, está triunfando de lo lindo en Japón con un invento llamado «Beat-Mania». Se trata de una máquina estilo «Parappa The Rapper» en el sentido de que debemos seguir el ritmo y la melodía de ciertas canciones (muy hip-hop todas ellas) para ir superando las distintas fases.

En el aspecto gráfico el juego no es ninguna maravilla, pero el mueble ha convertido en un éxito al invento. Y es que la máquina incorpora dos platos para hacer "scratching", botones de mezclas y hasta teclados. Vamos, que para jugar hay que ser poco menos que un Disc Jockey profesional.

La máquina se está instalando en Estados Unidos con el título de «Hip-Hop Manía». Que llegue a Europa es todavía un misterio... un misterio con mucho ritmo.





SUBEN

- **Infogrames y Arcadia** que juntas pueden constituir una de la mayores distribuidoras españolas.
- **Konami,** que se ha situado como la segunda empresa japonesa más importante en videojuegos y ha conseguido que Europa sea el segundo territorio más importante de ventas después de Japón.
- La variedad de catálogo de PlayStation, que cada vez incluye productos más originales como los recientes **«Fluid»** o **«Spice World»** y el próximo **«Bust A Groove».**

BAJAN

- **Los lanzamientos veraniegos,** en especial los de Saturn y Nintendo 64.

Han colaborado :
Iván Mories Gómez (Madrid), Ricard Aiguabella (Gerona), Maki (Córdoba), Javier Piedra Casado (Málaga), Enekeo Ortiz (Vizcaya) Guillermo Saiz (Castro), Javier Valdivia (Barcelona), Chechu de Valencia, Alberto Moreno (Madrid). Juan José Peña (Burgos), Antonio Pérez Martos (Huelva), Elena Garrido (Málaga).

Tranquilízate







El juego más esperado del año, ya está a punto.

Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com/Tekken3

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO

por los lectores de HOBBY CONSOLAS Y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

TBWA

Saca el "bailón" que llevas dentro

«BUST A GROOVE» SALDRÁ ANTES DE QUE ACABE EL AÑO



Sony lanzará antes de final de año «Bust a Groove», título que os presentamos en el reportaje del Tokyo Game Show bajo el nombre de «Bust a Move». Este título tiene todas las papeletas para convertirse en el estandarte de un nuevo género, el simulador de baile, destacando tanto por su extraordinaria calidad gráfica como por unas pegadizas y divertidas melodías.

El juego pondrá a nuestra disposición diez bailarines que, haciendo gala de todas sus habilidades, "lucharán" por alzarse con el honor de convertirse en el rey o reina de la pista de baile. El sistema de juego será muy parecido al que vimos en «Parappa the Rapper», lo que nos garantiza horas y horas de diversión.



«All Star Tennis'99», muy pronto en PlayStation y N64.

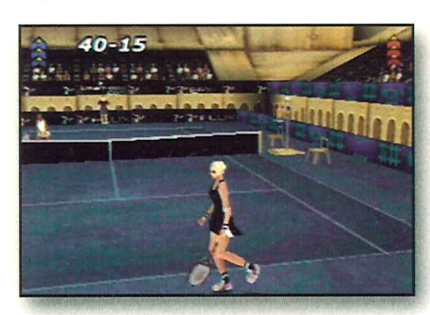
EL NÚMERO 1 DEL RANKING MUNDIAL.



Entre los meses de septiembre y octubre Ubi Soft va a poner a la venta «All Star Tennis'99», el juego de tenis que los usuarios de PlayStation y Nintendo 64 estaban esperando.

Entre los puntos fuertes de este juego contamos con la posibilidad de elegir entre ocho jugadores reales de la talla de Conchita Martínez, Gustavo Kuerten, Michael Chang o Jana Novotna, que lucirán sus movimientos y golpes característicos. Además habrá ocho pistas diferentes y tres modos de juego que irán desde el torneo puro y duro, al llamado "tenis bomba", donde... bueno, ya podéis imaginar que lo que no tenga de realista, lo tendrá de divertido.



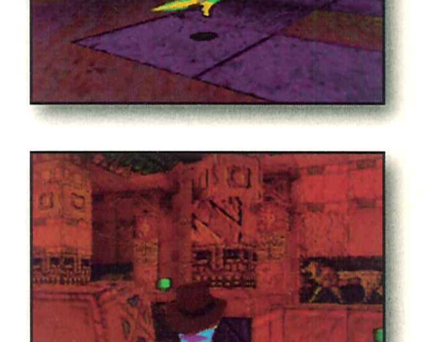


Además, el juego incluirá la posibilidad de realizar cuatro golpes especiales, uno de ellos exclusivo para cada tenista, y ofrecerá un control sencillo que lo convertirá en un simulador totalmente jugable, sin perder un ápice de realismo.

«Gex 3D» repite en Nintendo 64.

¡HAY UN LAGARTO EN MI CONSOLA!

Será GT Interactive, a través de New Software Center, quien se encargue de distribuir en nuestro país la versión para Nintendo 64 del genial plataformas 3D «Gex: Enter the Gecko». El juego, que aparecerá en Navidades, nos dará la oportunidad de dirigir al simpático y polifacético Gex a través de entornos de película, y nunca mejor dicho: el simpático lagarto se convertirá durante el juego en personajes como James Bond o Indiana Jones mientras recorre complejos escenarios tridimensionales y hace gala de unas animaciones soberbias. Ya hay quien habla de un duro rival para los Mario, Banjo, Conker y compañía.

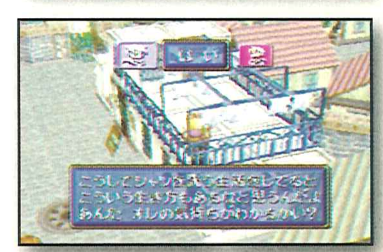


Rol de calidad para Saturn.

VUELVE LA MAGIA DE «SHINING FORCE III»

Magia, espadas, criaturas fantásticas y estrategia de tablero. El personal estilo RPG de «Shining Force» llenará de diversión los circuitos de Saturn. Esta tercera entrega combinará los escenarios en 3D con los deslumbrantes gráficos de las escenas de lucha, uno de los apartados más atractivos del juego junto con la "intro". También mantendrá su característico sistema de menús y, durante la aventura, nos encontraremos con conocidos personajes de anteriores entregas. Desgraciadamente, no estará traducido al castellano. En agosto estará disponible en nuestro país.





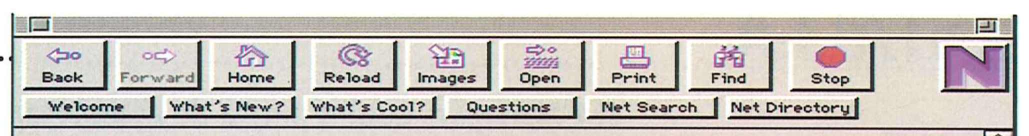
Con importantes novedades...

«V-Rally», ahora en Platinum.

Infogrames va a poner a la venta muy pronto la edición Platinum de uno de los juegos de velocidad más impactantes del año: «V-Rally».

Como todos recordaréis, este juego cuenta con virtudes tan atractivas como una planteamiento gráfico sensacional, la recreación de los circuitos reales del mundial y un buen puñado de coches oficiales. La versión Platinum, además de mantener intactas estas características, añadirá dos nuevos alicientes. Por un lado, su compatibilidad con el Dual Shock, y por otro, la incorporación de un nuevo vehículo al catálogo original. Calidad y buen precio para un juego que los amantes de la velocidad no pueden dejar escapar.





Internet online

«Thrill Kill», para mayores de 18 años.

Virgin está realizando las pertinentes gestiones para que su juego «Thrill Kill», un arcade de lucha de gran contenido gore, salga al mercado con la calificación "M", es decir, para mayores de 18 años. De todos modos, se le ha requerido a esta compañía que elimine los gemidos de excitación manifiesta que el personaje femenino, Belladonna, realiza cada vez que acaba con un rival. "«Thrill Kill» es un juego realmente Gore, y hay muchos elementos controvertidos en él" comentó un alto ejecutivo de Virgin a CTW, "pero es también un gran juego en el que se ha empleado mucho tiempo y talento. Suponemos que finalmente llevará la calificación "M", porque no será en absoluto un juego para niños".

Más videojuegos para chicas.

La Asociación Americana de Mujeres Universitarias ha comenzado una campaña para que los videojuegos tengan en cuenta al público femenino, y empiecen a lanzarse más títulos orientados a las chicas. Según esta Asociación, la clave de la ausencia de este tipo de juegos está en que la inmensa mayoría de los programadores y diseñadores son hombres. "Mientras la situación continúe así, los videojuegos seguirán siendo "toys for boys" (juegos para chicos)" aseguraba una representante de este grupo. Desde esta asociación se afirma que ha llegado el momento del cambio.

«Banjo-Kazooie», un juego pensado para una segunda parte.

Muchos de los jugadores que ya están disfrutando con el juego de Rare (no en España, desgraciadamente) se preguntan por qué se incluyen misteriosas zonas inaccesibles a las que no hay manera de entrar, La respuesta la acaba de dar Rare. Ya hay una secuela prevista para el 99, que se llamará «Banjo Tooie», y en ella se desvelarán algunos secretos que permitirán al jugador acceder a esos lugares prohibidos de la primera parte. De esta forma, será obligatorio jugar a la segunda parte para poder completar la primera. Una buena estrategia de marketing.



Infogrames adquiere Arcadia Software. *El pasado 30 de junio, Infogrames llegó a un acuerdo con el grupo Funsoft para adquirir la compañía distribuidora Arcadia Software, que cuenta con la distribución en España de los productos de compañías como Europress Software, Gremlin, Sales Curve y, por supuesto, Funsoft.*

Según palabras de Eric Chulot, Director General de Infogrames Ibérica: "El acuerdo convertirá a Infogrames en la empresa líder de distribución de software de entretenimiento en España a muy corto plazo".

Konami, un valor en alza. *La compañía japonesa ha anunciado oficialmente las cifras de ventas obtenidas en el pasado año financiero y que representan unos ingresos de 679 millones de dólares (un 52,4% más que el año anterior), lo que coloca a Konami como la segunda compañía japonesa más importante en el sector de los videojuegos.*

Lo más interesante es que este incremento ha sido mucho mayor fuera de Japón, donde se ha producido un crecimiento del 300%, y en especial en Europa, que ahora representa el segundo territorio de ventas más importante después de Japón.

Más madera para Dreamcast.

Parece bastante probable que, además de un «Resident Evil», Capcom adapte para Dreamcast «Street Fighter III: 2º Impact». Square también está pensando en trabajar seriamente en esta consola y tras largas y arduas reuniones está casi confirmada una nueva entrega de la serie «Final Fantasy» para Dreamcast.

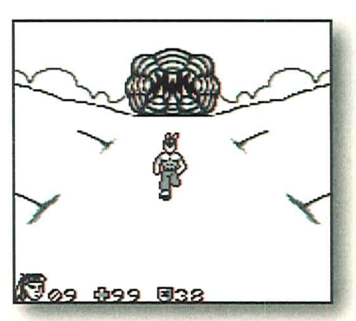
Un Parque de Atracciones con mucho juego:

Desde el día 4 de julio se encuentra abierta al público una nueva aérea de exposiciones en el Parque de Atracciones de Madrid llamada Cyber Ocio. Los visitantes del Parque podrán disfrutar de manera totalmente gratuita de las últimas novedades de PlayStation y Nintendo 64 -y también navegar por internet- en un horario ininterrumpido de 4 de la tarde a 12 de la noche, dentro de una superficie de 900 metros cuadrados. Esta exposición estará abierta hasta el próximo 30 de agosto.

Bit Managers está a punto de completar el juego.

«Turok 2»: en noviembre en tu Game Boy.





Después del éxito de la versión para Game Boy de «Turok», Acclaim no ha dudado un instante en encargarles la segunda parte del trabajo a los mismos artistas, los catalanes de Bit Managers. Como podéis apreciar en las pantallas, el juego se encuentra bastante avanzado y tan sólo espera el visto bueno de Nintendo para darse por concluido. Sin embargo, la versión portátil de «Turok 2» no saldrá a la venta hasta que lo haga la versión de N64, por lo que tendremos que esperar hasta noviembre para disfrutar del buen puñado de novedades y sorpresas que Bit Managers nos han preparado. Habrá nuevos enemigos, nuevas armas, nuevos escenarios y un Turok repleto de sorprendentes habilidades. Tranquilos, ya habrá tiempo de explicaros cómo será este prometedor cartucho.

«Deep Fear», Sega apuesta por la aventura

Escalofríos de terror.



Un puñado de humanos encerrados en una base submarina, unos cuantos sucesos extraños capaces de asustar a cualquiera, y un valiente protagonista destinado a convertirse en héroe. Con estos mimbres, Sega está preparando una aventura alucinante en la que se intercalarán escenas pre-renderizadas con acción 3D, bajo un argumento complejo y original, y una banda sonora diabólica, oscura, inquietante. De acuerdo con su desarrollo, «Deep Fear» revelará claras influencias de «Resident Evil» al mostrar pantallas sin scroll en las que sólo se moverán los personajes, pero ofrecerá una mayor complejidad en cuanto a diálogos y acciones a realizar. Estos dos CD's repletos de situaciones terroríficas y angustiosas llegarán a España entre septiembre y octubre, y muy probablemente es inglés.

«WarGames», listo para PlayStation

¡Más madera! ¡Es la guerra!



El título que Electronics Arts lanzará tras el verano, nos meterá de lleno en la simulación de la estrategia bélica. Además de un entorno 3D muy detallado, con pueblos, ríos, montañas, y todo tipo de accidentes geográficos, contaremos con un montón de maniobrables vehículos y tropas de infantería, que manejaremos como auténticos generales. También podremos elegir entre dos bandos, y así darnos el gusto de ser los malos.

Más mandos para Playstation

New Software Center trae un nuevo analógico.

New Software Center ha comenzado a distribuir los nuevos mandos analógicos de Gamester los cuales, aparte de ofrecernos las funciones clásicas de estos pads, incluirán dos nuevos modos: turbo y autodisparo. Gracias a ellos, las interminables jornadas en las que nos destrozábamos las huellas dactilares aporreando los botones pasarán a la historia.

Aunque no se trata de un producto oficial de Sony, la compatibilidad con todos los juegos que soportan mando analógico está garantizada. Si todas estas posibilidades no te terminan de convencer, tal vez su competitivo precio -3990 pesetas- lo haga.



¡Point Blank!

¡Time Crisis!

namco

Elijas lo que elijas darás en el blanco.

Si compraste Time Crisis, que se vendía junto con G-Con45™, enhorabuena, porque ahora puedes utilizarla para Point Blank, que se juega con pistola pero se vende sin ella. Peeeeeeeero si por el contrario no compraste en su día, ¡oh desdichado de ti!, el maravilloso juego Time Crisis y, claro, no tieeeeeenes la G-Con45™ y te quieeeeres comprar Point Blank, pues enhorabueeeeeeena también, porque ahora puedes comprarlo junto con G-Con45™. O si lo prefieres, puedes comprar la pistola por separado. Y además, para remate, también puedes comprarte Time Crisis sin pistola y enmendar así tu fatídico error.

Point Blank — PlayStation — Tarjeta de Memoria 1-2 bloque — 1-2 Jugadores

Time Crisis — namco — PlayStation — Tarjeta de Memoria 1 bloque — 1 Jugador

Consuta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de Hobby Consolas y Superjuegos y por los oyentes de Game 40 (CADENA SER).

«Apocalipse», «Tenchu» y «Tai Fu» para PlayStation.

ACTIVISION SE LANZA A POR TODAS.

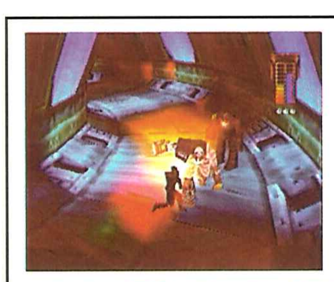
En los próximos meses otoñales, Activision va a sorprender a los usuarios de PlayStation con el lanzamiento de tres juegos tan originales como atractivos. En «Apocalypse», «Tenchu» y «Tai Fu» vamos a encontrar diferentes propuestas dentro de géneros que toman como referencia la acción.

Seguramente el que más os suene sea «Apocalypse» (sí, el juego de Bruce Willis), un juego de acción con pinceladas de plataformas, que nos recordará en muchos aspectos al fantástico «One». El amigo Willis deberá moverse sobre pasillos y laberintos en 3D mientras se deshace de los cientos de robots y naves enemigas que deambulan por toda el recorrido. Un adictivo cocktail de espectaculares explosiones, poderosas armas, largos mapeados y adrenalina en toneladas.

«Tai Fu», por el contrario, cambia totalmente de registro al presentarnos como héroe a un simpático tigre karateka que reparte mamporros de todo tipo a sus extravagantes enemigos, dentro una divertida mezcla de plataformas y beat'em up en la que tampoco faltarán los mapeados 3D.

En cuanto a «Tenchu», puede que sea el más sorprendente y original de estos tres títulos. En este juego asumiremos el papel de uno de los dos ninjas protagonistas para afrontar diversas misiones. A partir de ahí seremos plenamente libres para desenfundar nuestra espada y acabar con todos los individuos que se crucen en nuestro camino, o bien comportarnos como un auténtico ninja, moviéndonos de la manera más sigilosa posible, completando estrictamente las misiones y eliminando sólo a aquellos enemigos que puedan descubrirnos. Para ello los protagonistas contarán con las clásicas armas ninja (shurikens, bombas de humo, etc) y harán gala de sorprendentes habilidades.

Proein distribuirá estos tres irresistibles títulos durante los próximos meses.



APOCALYPSE. *La versión poligonal de Willis se verá inmersa en una auténtica y desigual batalla sin un sólo respiro.*





TAI FU. *Este es el nombre de un tigre experto en artes marciales con tan malas pulgas como enemigos.*





TENCHU. *Dentro de un muy bien ambientado Japón medieval, se desarrolla está original aventura.*



La Quinta Columna

Los nombres de los juegos.

Estos programadores no se enteran. No saben que en un país tan propenso al chiste fácil y al chascarrillo ácido como es el nuestro, muchos de los títulos que llegan allende nuestras fronteras pueden dar lugar, por su peculiar fonética, al más salvaje de los cachondeos.

Un buen ejemplo sería la conversación entre dos amiguetes. ¿Que ocurriría si cambiáramos nuestros habituales "tacos" y expresiones no demasiado bien sonantes por algunos de los títulos que habitualmente aparecen en nuestra revista...?

- ¿Qué pasa, *goemón*?

- Ya ves, esperando a la *zelda* de mi novia. ¿Y tú?

- Pues nada, que vengo de recoger las notas y me han puesto un *rosco mcqueen*.

- *odt*, por no haber estudiado.

- ¡*odt* tú, no te digo! si no tuviera ese *blasto* de profesor en mates...

- La verdad es que yo estoy hasta el *kula world* de estudiar. ¡Y me quedan dos exámenes.

- A mi ya me la *toca touring car*. Al menos hasta septiembre.

- Oye ¿ *mdk* ver ese periódico que llevas?

- Sí claro. Estaba leyendo que la selección española ha hecho *croc* en el mundial.

- Pues que les den *forsaken*. A ver si aprenden a jugar mejor.

- La verdad es que los tíos no *rascal* bola.

- Lo malo es que a mí ya no *mace* nada seguir viendo el mundial..

- No me seas *torico*, si ahora es cuando quedan las selecciones que juegan de verdad.

- Bueno, me *spyro*, que ya está ahí mi novia. *Poy! Poy!*, que pesada... Oye, ¿hay *pokemones* a echar un partido de tenis mañana?

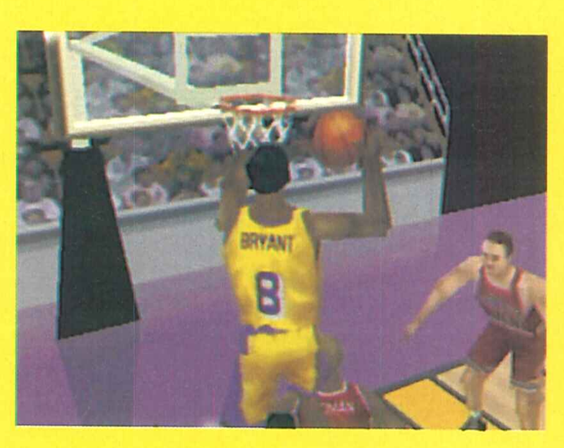
- *Mace*, tío. Nos vemos en la pista.

Bueno, tal vez se mi imaginación se ha desbordado un poco, pero no me negaréis que algunos títulos no tienen desperdicio. De todos modos, dudo que algún programador japonés, inglés o americano llegue a entender o siquiera enterarse de estas guasas. ¿O tal vez sí?

Manuel del Campo







KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE.
EXCLUSIVO PARA NINTENDO 64.

Con la posibilidad de jugar con cuatro jugadores simultáneos y compatible con rumble pack.









www.nintendo.es

A pesar de que Japón sigue siendo un mercado complicado para N64, algunas de las mejores compañías de aquel país siguen lanzando grandes títulos para esta consola. Es el caso de Koei y Konami, que apuestan por dos atractivos juegos sensiblemente orientados, eso sí, hacia el mercado occidental

CASTLEVANIA 64

FORMATO: N64.
COMPAÑIA: KONAMI.

Tengoooo miedoooo

Dejando a un lado los títulos de la propia Nintendo, puede que este sea uno de los juegos más esperados por los usuarios de N64. La cosa viene de lejos. Todas las versiones que pasaron por Game Boy, NES y Super Nes lograron el favor incondicional del público. Desde entonces este título se ha convertido en buque insignia de los abanderados de Nintendo.

Por esta razón, Konami está poniendo un gran empeño en completar un juego realmente grande. El objetivo es trasladar toda la jugabilidad de las anteriores versiones a un atractivo entorno 3D, aprovechando todas las posibilidades que puede ofrecer la consola. Las mayores preocupaciones de los programadores se centran en el equilibrio entre diversión y realización técnica, el sistema de juego y la Inteligencia Artificial de los monstruos.

En «Castlevania 64» volveremos a encontrarnos con un miembro de la familia Belmond, Schneider, pero además se presentarán otros tres personajes, Cornell Reinghardt, Kola, y Carrie Eastfield, una niña de 12 años. Todo ellos ofrecerán una historia diferente.

El tiempo transcurrirá de forma real e influirá decisivamente en el desarrollo del juego. Por la noche los vampiros serán mucho más peligrosos y la atmósfera se volverá más inquietante. Por cierto, se promete más Gore que en las anteriores ocasiones. Veremos.



El tiempo transcurrirá de forma real en el juego, y afectará constantemente al desarrollo de la historia



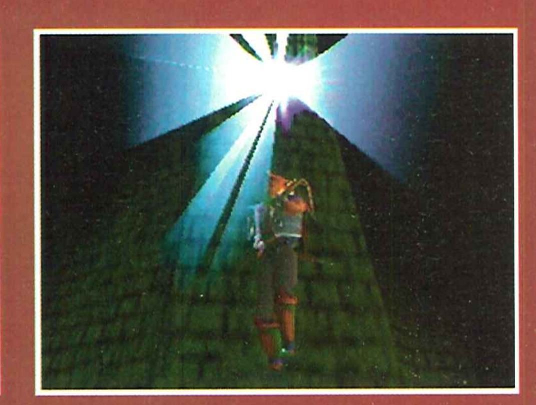
El jugador podrá escoger entre cuatro personajes, y de ello también dependerá el curso que tome el argumento.



Esta nueva versión pretende continuar con el estilo de sus predecesoras pero ofreciendo una calidad técnica superior.







WIN BACK

Un nuevo agente secreto

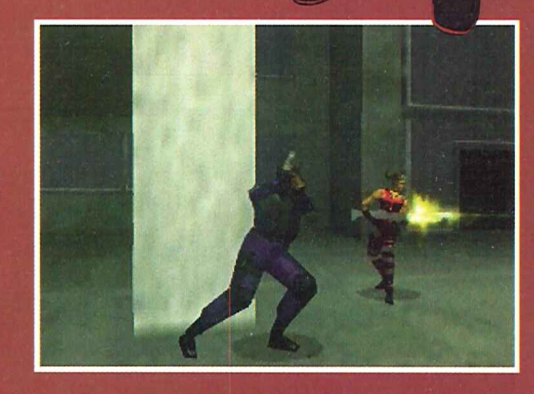
No es James Bond y además tiene nombre de director de cine: Jean Luc Cougar. El es el absoluto protagonista de una espectacular aventura a caballo entre «Goldeneye» y «Metal Gear» que está siendo realizada por la compañía japonesa Koei. Este tipo va a adentrarse en una compleja historia de espionaje, terrorismo y acción de la buena, en un ilimitado entorno 3D por el que se podrá mover libremente y realizar todo tipo de tareas para lograr el objetivo, como no, de salvar al mundo.

Lo de «Goldeneye» le viene por razones obvias. El protagonista es un agente secreto de inmensas habilidades con un montón de armas a su disposición y un encanto inconfundible. Para hablar de la influencias de «Metal Gear», ya tenemos que entrar en su sistema de juego. El amigo Cougar debe infiltrarse en la guarida de los terroristas e ir eliminado tan sólo a los guardas que sea necesario, y a ser posible hacerlo de la forma más sigilosa, para no llamar la atención del resto de los malos.

Pero no todo serán influencias en el juego. El cartucho incorporará un engine especial llamado Activate Motion System, que consigue que la animaciones se generen en tiempo real, dando una sensación más de película que de juego.

Por todas estas razones y por el aspecto de estas imágenes, puede que estemos ante el nacimiento de un gran título.

FORMATO: N64.
COMPAÑIA: KOEI.



Aunque los efentamientos entre el protagonista y los terroristas serán habituales en el juego, el objetivo del jugador es tratar de no ser descubierto por los guardianes.

El protagonista contará con un buen puñado de armas a su disposición, de corto y largo alcance.









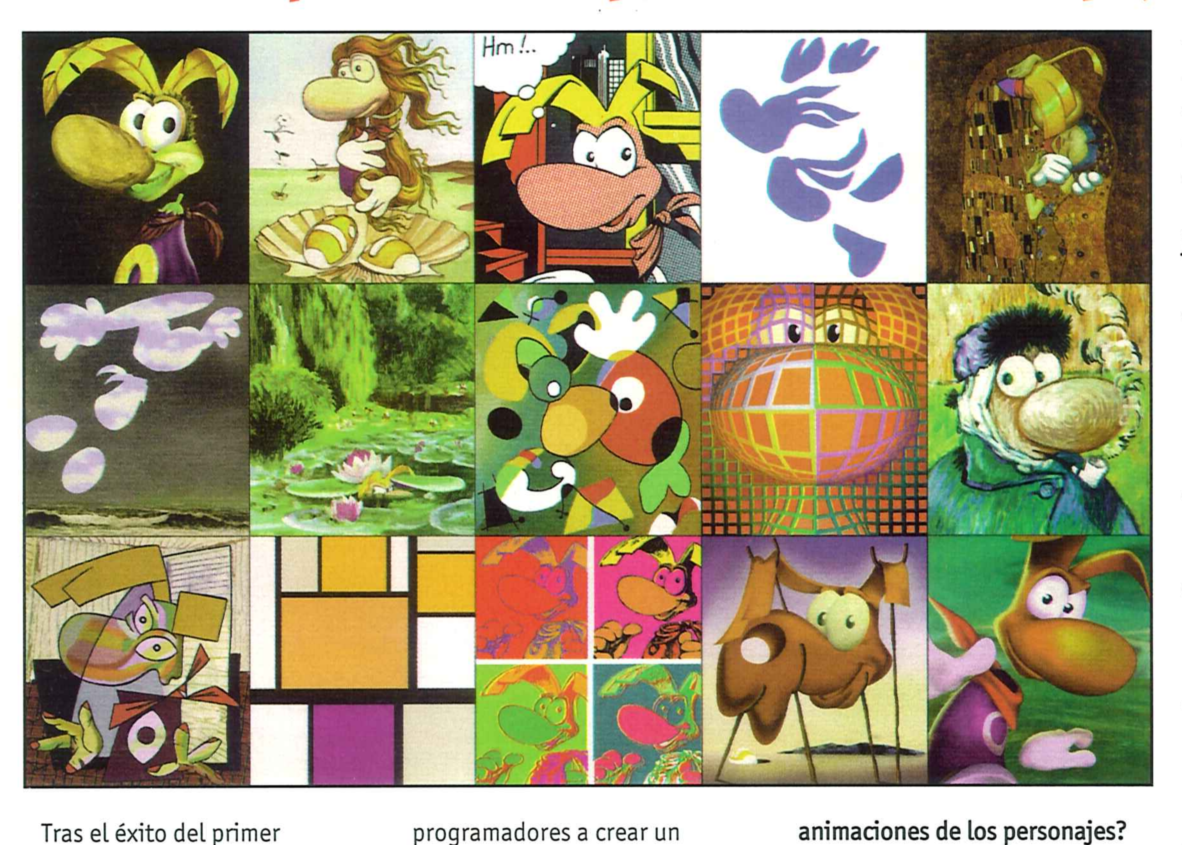


La mayor parte de la historia se desarrollará en la guarida de los terroristas. Allí este agente secreto deberá infiltrarse para desarticular a este grupo.

Ubi Soft prepara el regreso de su personaje más emblemático

RAYMAN 2

El pasado día 9 de julio tuvimos el grato placer de desplazarnos a Montpellier, al sur de Francia, para conocer en persona los estudios donde se está desarrollando el esperado «Rayman 2». Durante esta visita tuvimos la oportunidad de comprobar la buena marcha del proyecto.



Tras el éxito del primer «Rayman», la secuela estaba cantada. Sus cifras de ventas mundiales -cerca de un millón de copias- y la proyección de una serie de dibujos animados para el mercado japonés ponen de manifiesto que el personaje creado por la compañía francesa tiene cuerda para rato. Aunque en principio la segunda parte no iba a pasar de ser una mera secuela, las posibilidades técnicas de las nuevas consolas animaron a los programadores a crear un «Rayman» tridimensional repleto de novedades.

Michel Ancel, director del proyecto, nos habló en persona de este juego

¿Cuánto tiempo habéis empleado en la preparación gráfica del juego?

"Aproximadamente tres meses. Durante la preparación se han integrado muchos aspectos: animaciones, el personaje protagonista, algunos escenarios... También hemos trabajado en el guión".

¿Cuál es la herramienta que habéis empleado para crear las animaciones de los personajes?

"Hemos empleado una herramienta propia, especializada para videojuegos llamada A3DE -editor de animaciones 3D- optimizada para que cualquier componente del equipo pueda utilizarla, no sólo los diseñadores gráficos. Utiliza un lenguaje muy sencillo".

¿Cuántas acciones podrá realizar Rayman?

"El número exacto todavía no está determinado pero lo que sí podemos deciros es que serán muchísimas. Habrá acciones básicas para todos los niveles y otras sólo serán específicas de un nivel concreto. Por ejemplo, Rayman podrá esconderse en un arbusto y desplazarse dentro de él para despistar a los enemigos de un nivel concreto".

¿Cómo será la mecánica del juego?

"El juego presentará una apariencia lineal, como un juego clásico, pero si regresas a un nivel podrás encontrar otros caminos a nuevos escenarios. No queremos que el jugador se pierda, sino que descubra caminos ocultos".

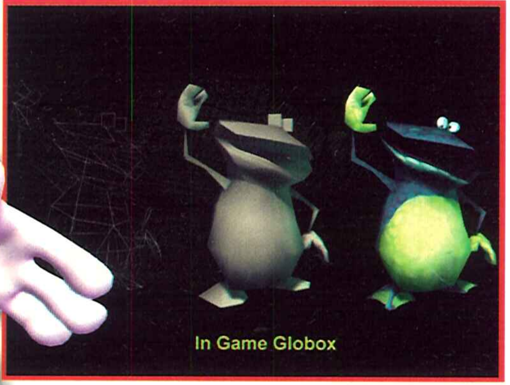
¿Será posible acabarse el juego sin pasar por todos los niveles?

"Sí. Mucha gente se quejó de lo difícil que resultaba acabarse el primer «Rayman» y por eso quisimos que su segunda parte fuera más sencilla, pero si quieres más, tendrás más porque podrás visitar el 50% de juego que te queda por ver, con nuevos monstruos y acciones".

¿Será posible interactuar con todos los personajes y objetos del juego?

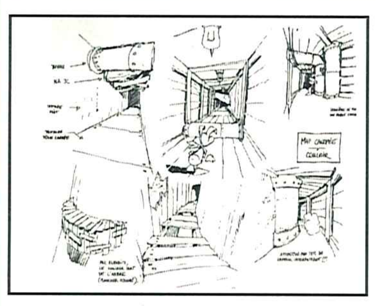
"Sí. Habrá comunicación entre todos los personajes, podrán abrir una puerta, golpearse, empujarse, hablar,... Será posible incluso que Rayman empuje, mueva, o golpee a un personaje que permanece inmóvil o adornando el escenario, porque todos ellos tienen un listado de actuaciones con las que responder a las acciones del protagonista".

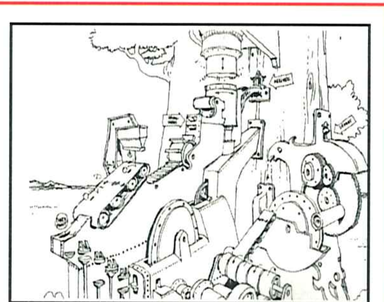
La aplicación de texturas sobre un esqueleto poligonal muy simple dará a los personajes una apariencia genial.





Las escenas cinemáticas que adornan la historia estarán basadas en el mismo engine del juego. Aunque sólo pudimos ver una, la impresión no pudo ser mejor.

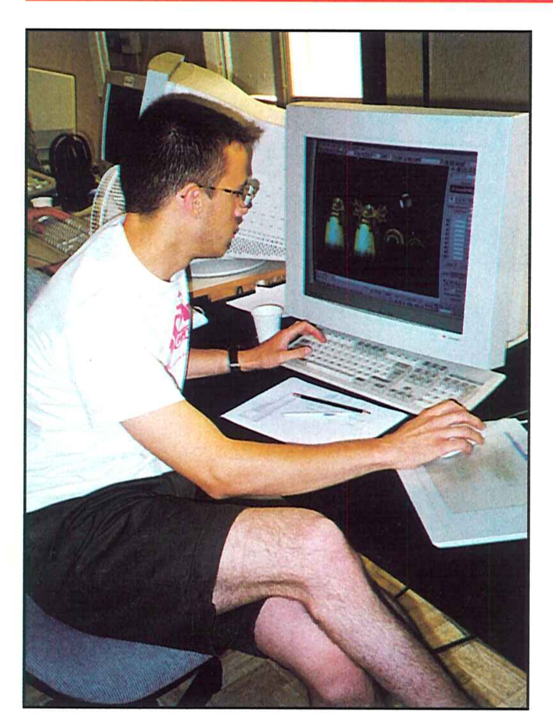




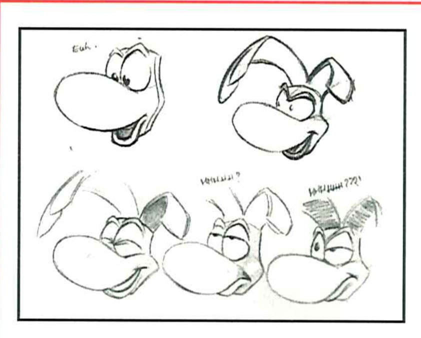
En la fase de preparación, los grafistas de Ubi elaboraron cientos y cientos de bocetos para explicar el desarrollo de los niveles, la aplicación de texturas en cada uno de los elementos que los componen y detalles referentes a la jugabilidad.



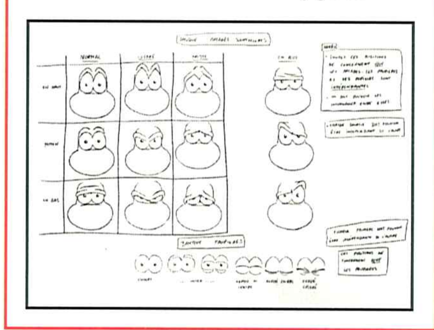
Los diseñadores gráficos han sufrido un exceso de trabajo debido a la serie de dibujos animados que están preparando para el mercado japonés.

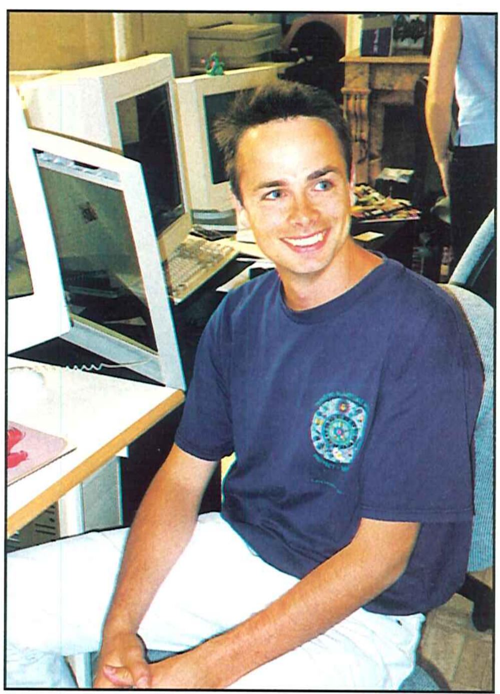


Los 20 integrantes del grupo nos mostraron su respectivas obligaciones en el proyecto «Rayman 2». En la foto podemos ver con que cuidado se están tratando las texturas.



Los diseñadores gráficos están poniendo especial atención en los rasgos faciales de Rayman para que durante el juego pueda realizar multitud de muecas y gestos.





Michel Ancel, el director del proyecto, se convirtió en nuestro guía durante la visita a sus oficinas en Francia. En todo momento hizo gala de un gran sentido del humor.









Estuvimos en las oficinas de Iguana USA asistiendo a la gestación de una nueva obra maestra

VUELVE TUROK

Tras ofrecernos una primera y alucinante entrega que nos dejó a todos sin aliento, Iguana no perdió el tiempo y se puso manos a la obra para realizar una segunda parte que será lanzada en Octubre. Lo que no podíamos imaginarnos es que este «Turok 2, Seeds of Evil» volverá a ser tan revolucionario y asombroso como en su momento lo fue el juego original.

Tras haber cosechado puntuaciones estratosféricas en todas las revistas del mundo, haber vendido más de un millón y medio de unidades y conquistado un mercado tan reacio a los juegos foráneos como el japonés, nadie duda ya que «Turok: The Dinosaur Hunter» ha sido uno de los mejores juegos de la historia, no ya para N64, sino para cualquier formato.

Bien es verdad que, como reconocen sus creadores, aquel «Turok» apenas tuvo competencia directa dentro de su género, si exceptuamos el posterior «Goldeneye», pero actualmente los "shoot´em ups" subjetivos se han destapado en N64 con títulos del calibre de «Quake», «Duke Nukem 64» o el propio «Forsaken».

Por eso, Iguana está trabajando duro para completar un juego imponente, un programa que vuelva a estar en boca de todos a pesar de que en los últimos meses hemos visto juegos de este género realmente impresionantes.

De ahí que este equipo, -con David Dienstbier a la cabeza-, esté mejorando todos y cada uno de los aspectos del juego original, aunque manteniendo la base y el mecanismo de la primera parte.

En esta ocasión nos encontraremos con una atmósfera mucho más tenebrosa e inquietante, en la que los diseñadores gráficos de Iguana se están luciendo con extraordinarios efectos de luces, sombras en tiempo real y unas animaciones de los






En «Turok 2» los enemigos serán mucho más agresivos, peligrosos y, sobre todo, inteligentes. Además, en ocasiones atacarán en grupo, con lo que los enfrentamientos resultarán realmente duros.

Iguana ya le está dando los últimos retoques a un juego que ofrecerá muchísimas mejoras con respecto a la primera parte, tanto en el apartado técnico como en sus posibilidades de diversión.



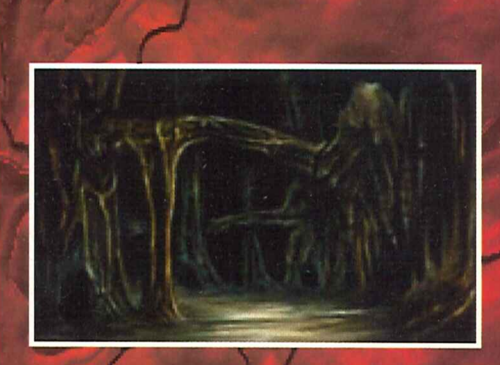

enemigos -realizadas a mano, sin utilizar técnicas de "motion capture"- que alcanzan un nivel de realismo asombroso.

Pero además de todos las mejoras en los aspectos técnicos, en «Turok 2» nos encontraremos también con algunos cambios notables dentro de su estructura y desarrollo. Será un juego más difícil y complejo, con siete interminables niveles que el jugador podrá recorrer libremente y en los que encontraremos muchos detalles de aventura, tales como fases de exploración o multitud de niveles secretos.

Por otro lado, se suprimirán los complicados y en ocasiones molestos saltos de la primera parte y se dotará de una mayor importancia a los combates. Esta vez cada enfrentamiento será toda una odisea, con varios enemigos -dotados de una Inteligencia Artificial sorprendente- atacando por todos los lados y mostrando una agresividad y rapidez espeluznantes.

«Turok 2» será, sin duda, uno de los juegos más impactantes del año para Nintendo 64. Y podemos dar fe de ello porque hemos podido comprobarlo personalmente en las mismísimas oficinas de Iguana en Austin, Texas, a las que fuimos invitados por Acclaim.

De allí regresamos boquiabiertos. Como seguro que os quedaréis vosotros cuando podáis ver este sensacional cartucho.





La historia continúa...

Una vez que Turok acabó en la primera parte con el malo de turno, un tal Campaigner, la tranquilidad vuelve al interdimensional mundo de Lost Land.

Sin embargo, al bueno de Turok no se le ocurre otra cosa que deshacerse del Chronoscepter, -el arma que utilizó para eliminar a su enemigo-, y con ello provoca una explosión de energía con la que Primagen, un poderoso extraterrestre, despierta de su letargo.

Al parecer, Primagen pertenece a una de las más antiguas razas del universo y es quien, indirectamente, creó el atemporal mundo de Lost Land y quien ha regido sus designios mediante su poder mental.

Ahora, libre, se convertirá en el nuevo enemigo a batir por Turok.

Os prometemos ahondar más en el argumento del juego porque, de verdad, resulta una historia muy interesante y misteriosa.

Que no pare la música

Todo el equipo de «Turok 2» coincide en afirmar que la música en este juego es un elemento fundamental. La obsesión de los programadores por dotar a «Turok 2» de una atmósfera inquietante ha provocado que David Dientsbier haya pasado decenas de horas trabajando codo a codo con Darrem Mitchell, editor musical de Iguana y compositor de la banda sonora del juego.

El propio David nos hablaba del sistema de trabajo que siguen:

"Cuando estoy programando el juego empiezo a pensar en la música que me gustaría que sonara en cada situación. Entonces bajo al estudio de Darrem y le hablo de mis ideas. Nos conocemos muy bien, de manera que él enseguida capta mi idea y empieza a trabajar en la música".



Darrem Mitchell es el compositor de toda la banda sonora de «Turok 2», al igual que lo fue de la primera parte. Este es el estudio en el que compone todas las melodías.

Eso sí, que quede bien claro que el visto bueno final debe ser del amigo Dientsbier. Aún así, hay que considerar a Mitchell como el auténtico artífice de todo el apartado musical del juego: *"Cuando estoy componiendo la música no pienso en el personaje, trato de imaginarme la atmósfera, la situación, lo que el jugador intuye que puede pasar".*

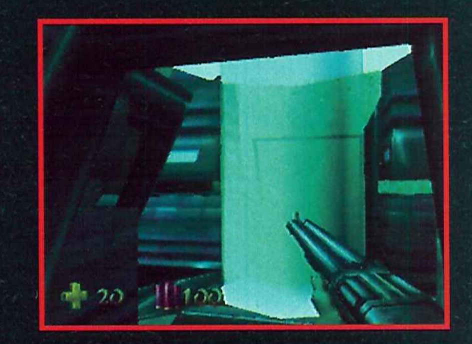
No es ningún novato este Mitchell. Ya tiene alguna experiencia trabajando para bandas sonoras de películas, aunque su más brillante trayectoria se la ha labrado en el mundo de los videojuegos: *"Una de las soundtracks que más me gustan en un videojuego es la de «Streets of Rage».*

Eso sí, ni él ni Dave quieren oír hablar de una canción con letra y voz solista para «Turok»: *"No creemos que algo así vaya con este juego, ni siquiera para acompañar a los títulos de crédito. Sólo de pensarlo me entra la risa* (empiezan a entonar a duo un estribillo con la palabra Turok y un tonillo musical con cierto tufo a Eurovisión). *Decididamente, no".*

Antes de abandonar el estudio, podemos escuchar algunas melodías que aparecerán en el juego. Está claro, con la música de «Turok 2» también vamos a alucinar.



Enemigos más monstruosos e inteligentes, modos para varios jugadores, nueva vista en tercera persona... son algunas de las notables mejoras que traerá consigo esta nueva aparición de Turok.



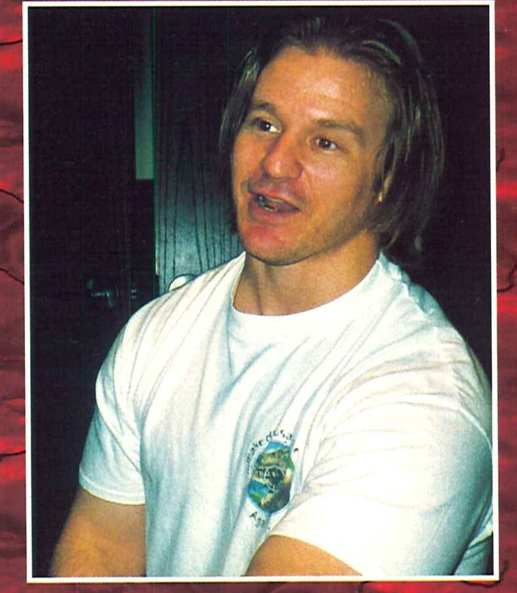
Hablamos con David Dienstbier, productor del juego

David Dienstbier es uno de los programadores más prestigiosos del mundo, y su aspecto de luchador de wrestling contrasta con su enorme amabilidad y simpatía. David podría estar horas hablando de su juego...

¿Cómo ha sido el proceso de programación de «Turok 2»

Hemos estado mucho tiempo trabajando en esta segunda parte. Queríamos algo nuevo y por eso hemos trabajado muy duro. A veces no teníamos tiempo ni para dormir. Nos pasamos más de tres meses realizando bocetos y diseños porque yo no quería hacer una secuela, quería algo realmente nuevo.

Otra cosa que hemos hecho ha sido escuchar lo que los usuarios nos han dicho acerca del primer «Turok», lo que les gustó y lo que no les gustó. Hemos tomado buena nota de todo y hemos pasado todas esas ideas a este nuevo juego.



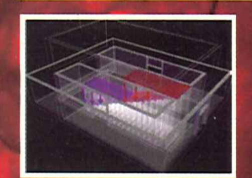
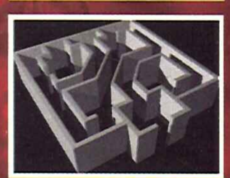
David Dienstbier, productor del juego, nos habló largo y tendido de esta segunda parte de «Turok». No pudo disimular su entusiasmo con el proyecto.

¿Sois el mismo equipo que realizasteis el primer «Turok»?

Básicamente sí, estoy yo y parte del equipo, aunque otros decidieron continuar por su cuenta tras el primer juego. Pero eso no supuso ningún problema para nosotros.

¿Esta segunda parte, será más difícil?

En muchos sentidos sí, pero en otros no. Por ejemplo, esta vez hemos restado importancia a los saltos, ya que fue algo que al parecer no gustó mucho a la gente en la primera parte y ahora no será necesario realizar saltos muy complicados, y además hemos retocado el control para hacerlo aún más jugable. Sin embargo, los enfrentamientos de Turok serán mucho más complicados debido a que ahora los enemigos atacan en manadas y su IA está mucho más avanzada. Esta vez Turok sudará lo suyo para eliminar a los enemigos. Además, las fa-

Nuevas localizaciones

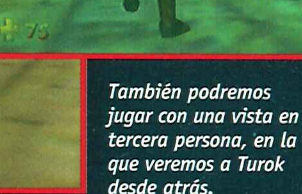
A lo largo de los siete extensos niveles de los que constará el juego, nos encontraremos con todo tipo de escenarios y decorados.

Al contrario de lo que ocurría en la primera parte, esta aventura no se desarrollará únicamente en la jungla, sino que Turok llegará a explorar lugares fantásticos, más propios de una película de ciencia-ficción. En ellos será posible ver algunos de los efectos visuales más sorprendentes de la historia.





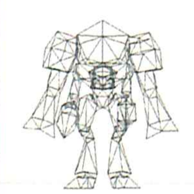
Uno de los detalles que más llama la atención de esta secuela es el aspecto de la sangre de los monstruos, que se muestra más densa y viscosa, más real.

También podremos jugar con una vista en tercera persona, en la que veremos a Turok desde atrás.








Así nace una bestia

Aquí tenéis dos ejemplos de cómo se diseñan las criaturas que aparecerán en esta segunda parte de «Turok».

Primero se dibujan los bocetos a mano, luego se crea esa especie de "malla virtual" por ordenador y finalmente se les aplican las correspondientes texturas y colores. Muy monos.




ses de exploración serán más complejas.

¿Cómo son ahora los enemigos?

Hemos trabajado mucho en su inteligencia artificial. Ahora podremos verlos moverse en todas direcciones, retroceder si se ven atacados y volver por el lugar que consideren más vulnerable, normalmente la espalda de Turok. En el primer «Turok» los enemigos sólo venían de frente, era fácil prever sus movimientos y acabar con ellos. Ahora pueden aparecer del techo de repente, esconderse y volver a aparecer; son más listos, más rápidos y más agresivos. Sus reacciones son imprevisibles, dependiendo del comportamiento que adopte el jugador.

¿Veremos más elementos de puzzles y fases de investigación?

Depende del nivel. Hemos intentado que cada nivel sea muy diferente a los demás , de modo que habrá niveles en los que habrá que estrujarse el cerebro, encontrar secretos o activar palancas, y otros en los que la acción será lo principal, con más enemigos.



Davis pasa la mayor parte de su tiempo libre en el gimnasio de las oficinas de Iguana... ¡cualquiera le dice que nos nos gusta «Turok 2»!

El hecho de que aparezcan varios enemigos a la vez en los enfrentamientos ¿no puede resultar algo caótico?

Sí, pero eso es precisamente lo que queremos, el hecho que de que la acción sea trepidante es lo que hace más excitante al juego. Cuando ves cómo hay enemigos por todos los lados y tratas de correr y disparar a la vez ¡ah! ¡ah! ¡ah!, realmente te hace subir la adrenalina. Además, también hay muchos momentos en los que todo se vuelve más pausado y llega la hora de explorar una zona que ya hemos limpiado de enemigos. Yo creo que en este sentido el juego mantiene un equilibrio muy atractivo.

¿Habéis tenido tiempo de hacer el juego que querías u os habéis visto apremiados por las fechas?

No, Acclaim ya nos apoyó totalmente en el primer «Turok», y esta vez no ha habido ningún problema a la hora de emplear todo el tiempo necesario para completar el juego. No teníamos ninguna fecha límite y por eso hemos trabajado muy cómodos.

¿No habéis pensado en programar este juego para PlayStation? ►





Enemigos: fuertes e inteligentes

El repertorio de enemigos será mucho más amplio que en la primera parte. Además, su inteligencia artificial ha sido notablemente mejorada,y todas sus animaciones se han realizado a mano, sin emplear técnicas de "motion capture". El resultado será una auténtica pesadilla para el bueno de Turok.



Todas las pantallas que os ofrecemos en esta página corresponden al llamado Modo Alta Resolución, el cual ofrecerá un grado de nitidez impresionante, aunque la velocidad del juego se verá ralentizada.



Iguana ha hecho una encuesta entre usuarios del primer «Turok» y ha decidido quitar los aspectos que no gustaron –como los complicados saltos–, e incorporar otros nuevos, como más niveles de investigación.



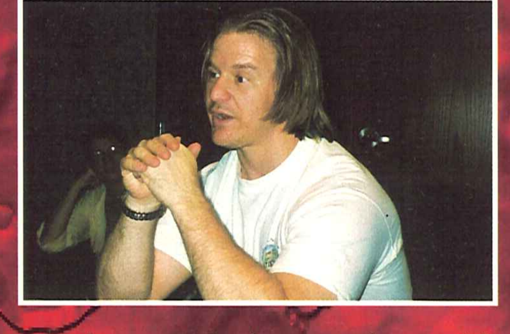





► *Uf... la verdad es que no. Habría que cambiar un montón de cosas en la versión de PlayStation. El engine es muy diferente y sería otro «Turok». La verdad es que podría hacerse, pero estaríamos hablando de otro juego. No, no estamos pensando en hacer una versión para PlayStation.*

«Turok 2» es un título importante no sólo para Acclaim sino también para Nintendo, pero no está en la línea habitual de sus juegos ¿Os han apoyado en este sentido?

Sí, claro. Nintendo siempre ha estado dispuesta a ayudarnos en cualquier cosa porque «Turok» fue uno de los grandes títulos para su consola. Sí, por ejemplo, necesitaba información sobre los procesadores de sonido, ellos me la proporcionanban rápidamente. Por supuesto este juego no está en la línea de «Conquer Quest» o «Banjo Kazooie», quizás vaya dirigido a otro público, pero Nintendo sabe que también tiene que cuidar ese segmento de gente que gusta de



estos juegos, y «Turok» es uno de sus máximos representantes.

¿No crees que en N64 la competencia en este género es muy dura?

Sí, pero yo creo que es buena esa competencia, porque hace que los programadores intentemos hacer juegos mejores. Por ejemplo, en mi caso yo quería hacer algo realmente diferente con «Turok». Por eso mi intención ha sido explotar todas esas diferencias y poner un empeño mayor en todo lo referente a la exploración y el aspecto de investigación del juego.

«Quake 2» es un gran juego también, pero a mí me da la sensación de que esas experiencias ya las he vivido y por eso mi intención es hacer un juego muy, muy diferente, que proporcione al jugador nuevas experiencias. Mi intención en esta segunda parte es realizar una nueva aventura en lugar de ir lanzando secuelas que al final sean sólo nuevos niveles de la primera parte.

Los siete niveles son muy largos y supongo que incluirán fases secretas...

Por supuesto que las habrá, porque como dices los niveles son grandísimos y habrá muchísimas zonas que explorar, pero ninguno de esos niveles secretos estará en el juego por el simple hecho de estar. En los juegos de Miyamoto, por ejemplo, el jugador tiene muchos lugares secretos que explorar, pero una vez llegas allí resulta que apenas te sirve para nada. En «Turok 2» si hay que encontrar algún secreto es porque realmente te sirve para seguir avanzando.

Estos son algunos de los bocetos y dibujos que se han realizado para el diseño de los personajes del juego.



El arsenal será en esta ocasión mucho más amplio y potente, y aunque encontraremos armas muy avanzadas, no faltará el consabido y clásico arco.



En estas estaciones de trabajo los programadores de Iguana están creando los mundos y los personajes que intervendrán en el juego. El equipo de programación no tenía una fecha límite para lanzar «Turok 2», y eso les ha permitido trabajar con total libertad hasta completar el juego que a ellos realmente les gusta.

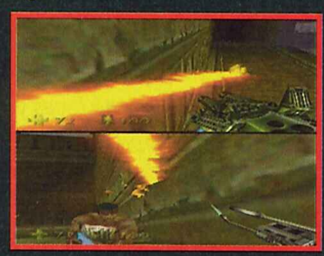


Uno de nuestros objetivos en esta nueva entrega consistirá en rescatar de las garras de los malos a niños que se encuentran en peligro.



Hasta cuatro jugadores simultáneos





Iguana está poniendo especial atención en el modo de juego "multiplayer". De esta forma, hasta cuatro jugadores podrán participar simultáneamente y de diferentes formas. Por ejemplo, se podrá jugar un todos contra todos, que cada jugador tenga que resolver una misión específica o aunar fuerzas para acabar con los enemigos. Igualmente, además de a Turok, podremos elegir a los enemigos que aparecen en el juego... e incluso a alguno de los programadores. Sin duda, este es uno de los avances más importantes de esta nueva entrega que multiplicará las posibilidades de diversión.

FX, efectos mortales



Aquí vemos a Marc Schaefgen inmerso en su labor de crear los efectos de sonido más espeluznantes para este juego. Este tipo es un auténtico genio en su especialidad.

Nuestra visita al estudio de grabación de Iguana resultó de lo más interesante. No os podéis ni imaginar la de cosas que se inventa Marc Schaefgen, responsable de este apartado, para recoger los diferentes sonidos con los que luego la atmósfera del juego ganará enormemente en realismo y tensión.

Bien es verdad que parte de los sonidos que se utilizan pertenecen a grabaciones ya utilizadas tanto para otros juegos como para películas: el ruido del agua, crujidos de maderas, truenos, lluvia, etc.. Pero lo bueno viene a la hora de incluir los sonidos más característicos de «Turok»: *"Para conseguir esos particulares gritos de los dinosaurios y de algunos enemigos cuando les disparan, decidimos utilizar cerdos. Son animales muy dinámicos y cuyos gritos son indefinibles, desesperados, desgarradores, muy adecuados para la gama de criaturas que aparecen en el juego. Por supuesto, después hacemos las mezclas y los arreglos necesarios".*

Curioso. Pero no menos sorprendente resultan la procedencia de los sonidos propios de los impactos de las balas en los enemigos y la posterior salida de sangre o el líquido que corresponda: *"Para ello me dedico a estrujar todo tipo de frutas, a machacarlas con violencia y a grabar el sonido que producen. Resulta divertido cuando mi novia me visita por sorpresa y me pilla "asesinado" tomates y cosas así".*

Tampoco han escatimado medios a la hora de conseguir los sonidos de las armas: *"Todos los disparos que aparecen en el juego son sonidos reales captados de armas reales. En la primera parte mucha gente me dijo que eso no parecían disparos. La gente se extraña porque en las películas los disparos se exageran y al final tienen poco que ver con la realidad. Os puedo asegurar que todos los sonidos de los disparos que aparecen en el juego son idénticos a los que producen las armas a las que representan.".*



La gran aventura de Psygnosis.



Tras un pequeño paréntesis, Psygnosis vuelve a la carga con un juego de extraño título (y "curiosa" sonoridad en nuestro idioma), que abordará la acción y la aventura dentro una mágica e inquietante ambientación. El productor del juego, el francés Jean Baptista Volcato, nos adelanta algunas de las características de este lanzamiento que llegará en Octubre.







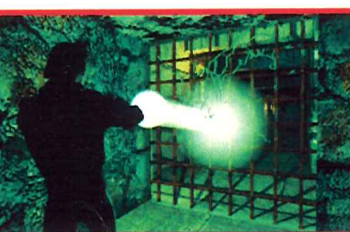
Descríbenos el juego en unas pocas palabras.

Gráficamente será muy atractivo gracias a la tecnología que hemos usado específicamente para PlayStation. En cuanto al desarrollo, diría que es una mezcla de las mejores cualidades de un buen "shoot´em up" y un juego de RPG/aventura. Habrá muchísima acción, puzzles que resolver, increíbles entornos que explorar y personajes muy realistas para manejar. El juego, además, sigue un buen ritmo narrativo y posee un elaborado argumento.

Habrá algo en el juego que no hayamos visto antes en otros?

Técnicamente, presentará un motor totalmente en 3D, entornos suaves, un espectacular "Motion Capture", efectos especiales con partículas, efectos de luces y sombras en tiempo real...



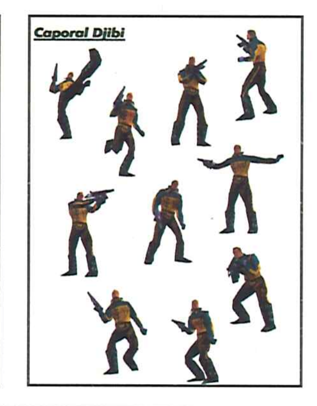








Los personajes se están creando con las más potentes herramientas en 3D, y se les están aplicando las últimas técnicas en Motion Capture, con lo cual ofrecerán unas animaciones sorprendentes.



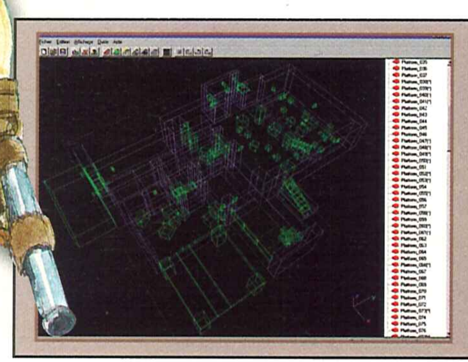
¿Cuáles son las influencias que ha recibido «ODT»?

«Chaos Engine», en lo relativo al aspecto gráfico y las características generales.

«Tomb Raider», en cuanto a la variedad de movimientos, las cámaras y la exploración.

«Loaded» y «One», en cuanto a la acción.

Y «Diablo», en lo referente a los hechizos y aspectos RPG.







El jugador podrá moverse libremente por un mundo totalmente 3D en el que los entornos están siendo generados por un potente engine poligonal. Los escenarios podrán ser arrasados o transformados por la acción del jugador.

¿Por qué crees que será mejor que otros juegos de este tipo?

Por la posibilidad de elegir personajes, por la extraordinaria ambientación, por los increíbles efectos de luz, por la total libertad de

Psygnosis Francia se está encargando de desarrollar este título en el que tienen puestas todas las esperanzas de que se convierta en la aventura de acción del año.







El juego incluirá elementos propios del RPG, como esté menú en el que veremos el estado del personaje en sus diferentes aspectos y los objetos y magias que podremos utilizar.

¿Qué nos puedes decir sobre el equipo de programación?

El desarrollo está corriendo a cargo del Psygnosis Paris Studio. Parte de este equipo realizó «Adidas Power Soccer», y por tanto contamos con gran experiencia en las técnicas de animación.



Los diseñadores están poniendo especial empeño en crear un mundo tenebroso e inquietante, una atmósfera muy particular que estará poblada de extrañas criaturas como la que veis en estos bocetos iniciales.



El juego contará con infinidad de escenas pre-grabadas de gran calidad, no sólo para el inicio y final del juego, sino para cualquier situación determinante.



No diga lu

TEKK

Eddy Gordo

Este será uno de los nuevos luchadores. Su estilo será tan peculiar como su indumentaria, y resultará muy difícil de parar.

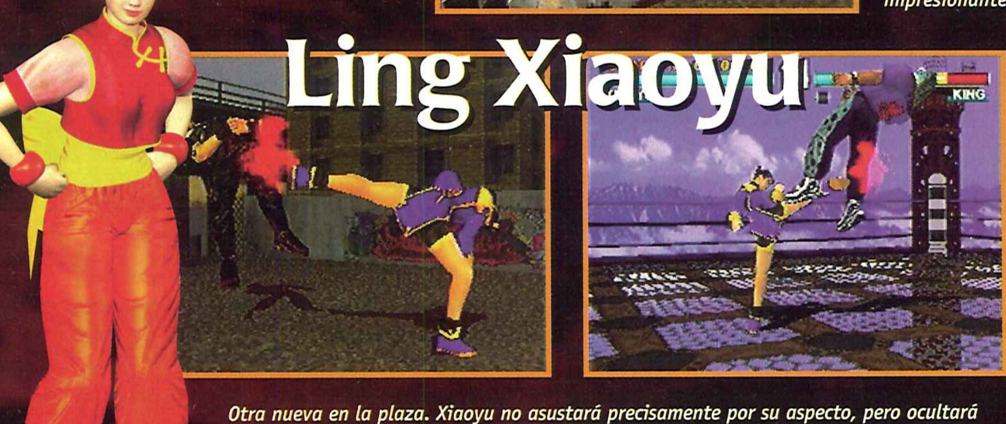
Sony lo tiene ya todo a punto para editar el mes próximo el que será el juego de lucha más impresionante de la historia. Sus diez luchadores iniciales están preparados para saltar al ring y despertar nuestra admiración con sus increíbles habilidades.

Tensad los músculos, apretad los dientes, secaos el sudor de la frente... porque en este torneo que pronto vamos a poder vivir en PlayStation no habrá lugar ni para el más mínimo descuido. No estamos hablando de un juego de lucha cualquiera: estamos hablando de "El Juego de lucha", de «Tekken 3», del título con el que Namco ha completado el programa de acción más salvaje que jamás haya pasado por una consola. Sólo las grandes sagas son capaces de evolucionar a pasos agigantados y conseguir con cada entrega colocar el listón en lo más alto. «Tekken» lo ha logrado. De esta forma, encontraremos más luchadores que nunca, una calidad gráfica imponente y modos de juego para todos los gustos. Pero, además, y lo que

Lei Wulong

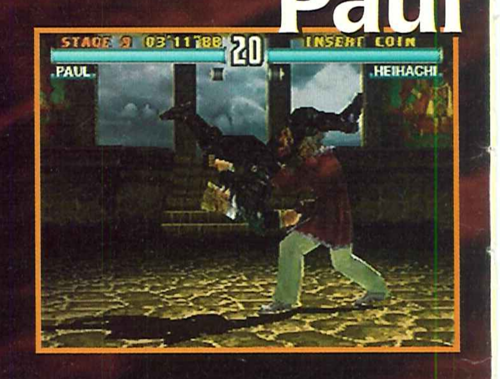
A este luchador ya le vimos en la segunda parte, aunque ahora presentará un aspecto más maduro. Su dominio sobre las artes marciales resultará impresionante.

Ling Xiaoyu

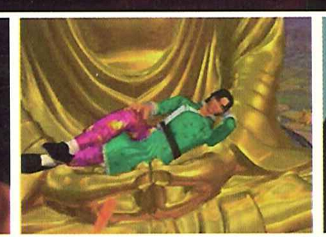
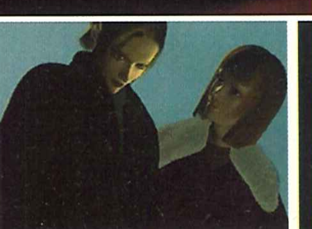


Otra nueva en la plaza. Xiaoyu no asustará precisamente por su aspecto, pero ocultará muchas sorpresas dentro de su peculiar estilo de lucha. Su mejor arma será su rapidez.

Paul





cha, diga...

KEN 3

es más importante, esta nueva entrega volverá a marcar las diferencias en el apartado que de verdad acaba por conquistar al usuario: ofrecerá unos combates llenos de posibilidades, imprevisibles, con luchadores que dispondrán de ilimitados movimientos y que podrán realizar infinidad de combos. En estos combates deberemos demostrar ser auténticos ases de la lucha y para ello tendremos que utilizar diferentes técnicas, hacer gala de una buena defensa, estudiar los movimientos del contrario... en otras palabras, será el simulador más real que jamás se ha realizado. Por eso «Tekken 3» promete convertirse no sólo en el mejor juego de lucha de la historia, sino en uno de los títulos más impactantes de todos los tiempos.

Nina Williams

Otra de las veteranas del juego, aunque en esta ocasión presentará un aspecto mucho más potente. Será un valor seguro para afrontar cualquier combate.

Jin Kazama

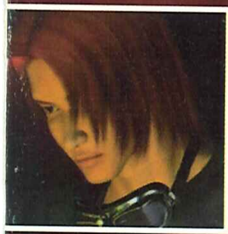
Será el auténtico protagonista de esta tercera parte. Tras el paso de algunos de sus familiares por el torneo, Jin llegará dispuesto a demostrar que no tiene rival.

Yoshimitsu

La evolución de este monstruo dentro de Tekken ha sido sorprendente. Ahora será más fuerte y poderoso que nunca.

Phoenix

Al bueno de Paul es al que más se le notará el paso de los años. Ha ganado en fortaleza y seguridad, aunque ha perdido algo de agilidad.

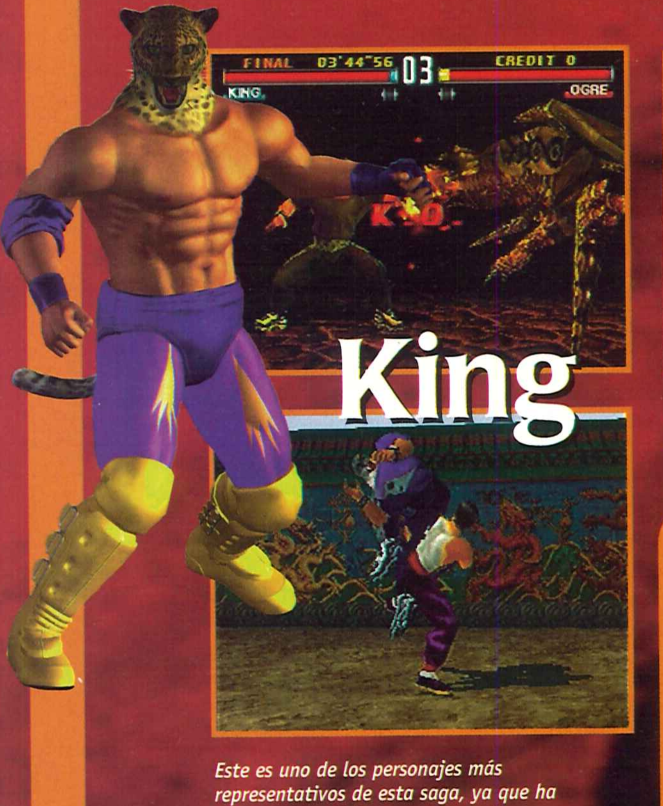






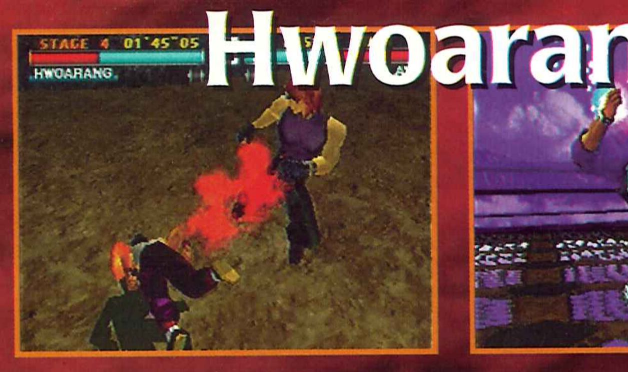
Las secuencias finales para cada luchador serán una auténtica delicia. Los guionistas han demostrado una gran imaginación y un dominio tanto de la comedia como del drama.

King



Este es uno de los personajes más representativos de esta saga, ya que ha aparecido también en las dos primeras entregas. Seguirá haciendo de las suyas.

Hwoarang





Este guaperas también debutará en esta tercera parte. A primera vista no parece uno de los luchadores más fuertes, aunque tendrá algunos golpes realmente efectivos.

¿A qué jugamos?





En esta tercera parte nos encontraremos con un repertorio de modos de juego impresionante, que no dejarán lugar al aburrimiento. Además de los consabidos modos Arcade, Time Attack, Versus, Survival, Practice o Team Battle, se incluirán el sensacional Tekken Force, un "beat´em up" a la antigua usanza (izquierda), y El Tekken Ball, un peculiar y divertido torneo de volleyball. Pero aún habrá muchas sorpresas más...

A primera vista ha mejorado absolutamente en todo con respecto a sus antecesores.

Lo único malo es que todavía queda un mes hasta que llegue a las tiendas...

Law



Parece que este tipo es el hermano del Law que apareció en las dos primeras partes. En cualquier caso, su estilo de lucha a lo Bruce Lee seguirá siendo el mismo.

«Tekken 3» será el juego de lucha total, tanto por la emoción que ofrecerán sus combates como por las diferentes posibilidades de diversión que propondrán sus variados modos de juego.





















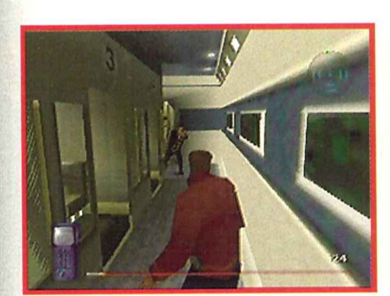
Ya sabéis cómo se las gastan los luchadores de «Tekken» a la hora de realizar todo tipo de llaves a sus rivales. He aquí una muestra de algunas de las nuevas técnicas que han aprendido.

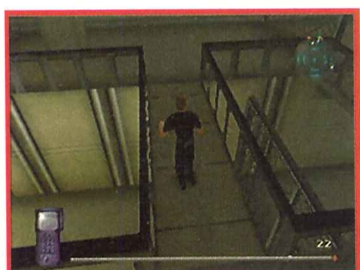


MISSION: IMPOSSIBLE

LA SEGUNDA GENERACIÓN DE JUEGOS PARA NINTENDO 64 YA ESTÁ AQUÍ

Tras un largo y complicado período de programación, Infogrames ya tiene casi preparado el juego que puede llevarles a lo más alto. Lejos quedan ya los años en los que las dificultades técnicas impedían que «Mission: Impossible» viera la luz. Hoy por hoy, su aparición en el mercado es inminente.





El éxito de ventas alcanzado por títulos como «GoldenEye» o «Turok», demuestran que los usuarios de N64 están ávidos de juegos realistas (dentro de lo que cabe, claro) y que se alejen un poco del marcado aire infantil que suele envolver a las creaciones de la propia Nintendo. Las "third parties" se están encargando de llevar a cabo esta tarea de diversificación del software, y el sello Infogrames va a ofrecernos el mes próximo un nuevo y brillantísimo exponente de esto que podríamos denominar "juegos para adultos".

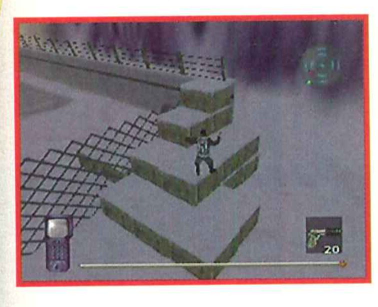
«Mission: Impossible» recogerá el espíritu que caracterizó a la popular serie de los años sesenta y que sirvió de base para el film que la Paramount y Tom Cruise lanzaron al estrellato hace unos años. En ambos casos, su temática versaba sobre peligrosas operaciones de espionaje, en las que un grupo de arriesgados defensores de la paz realizaban toda clase de artimañas para cumplir distintos tipos de misiones: apoderarse de planos secretos, sabotear acciones de grupos terroristas...

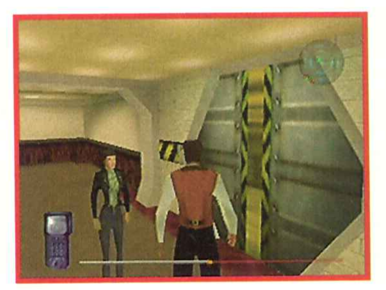
Pues bien, en el juego que dentro de muy poco podrá estar entre tus ansiosas manos, asumirás el papel de Ethan Hunt -el protagonista de la película-, un miembro del grupo IMF (Impossible Mission Force) que tras varias misiones, resulta acusado de ser un topo que está transmitiendo información a las líneas enemigas.

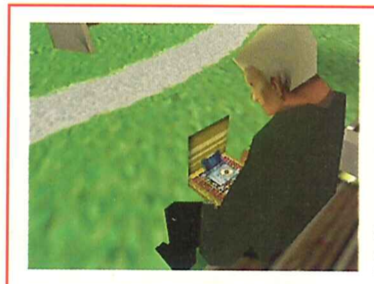
Los miembros de tu equipo, desconfiando de esta acusación, están dispuestos a llegar hasta el final para demostrar tu inocencia, aspecto que se convierte en una de las características más importantes de «Mission: Impossible», ya que, más que trabajar en solitario, deberás colaborar con el resto del grupo para conseguir que las operaciones lleguen a buen término.

El juego estará estructurado en bloques de misiones, divididos a su vez en pequeñas operaciones de diversa índole como, por ejemplo, adoptar la personalidad de un embajador.

Para cumplir satisfactoriamente todos estos objetivos, ➤

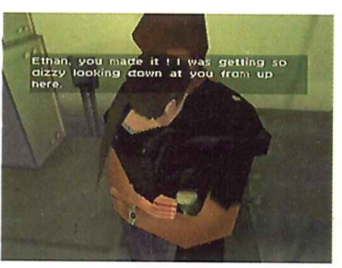










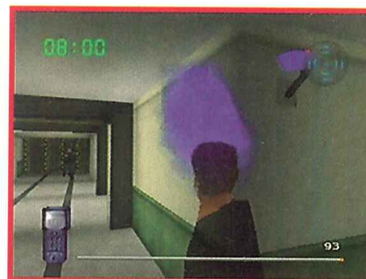


Intros de película

Para dotar al juego de una apariencia mucho más realista, los programadores están preparando multitud de escenas cinemáticas con el fin de introducirnos de lleno en el objetivo de la misión o para mostrarnos como Ethan Hunt y el resto de miembros del IMF celebran la victoria. Todas tendrán una calidad fuera de lo normal.







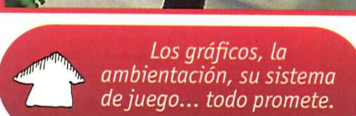
El protagonista contará con un elevado número de objetos que le ayudarán a completar las misiones con éxito.

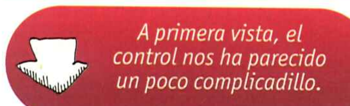


La sensación de "vida" que rodea al juego se plasmará en el comportamiento de los personajes que pueblan los escenarios.









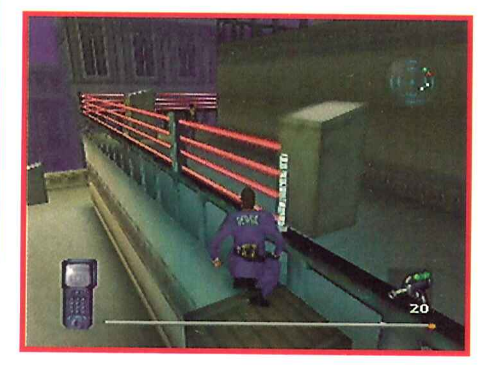


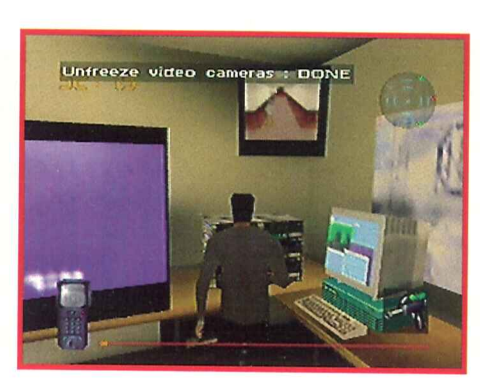




La tradicional vista en tercera persona cederá paso a otras no menos espectaculares reservadas para los múltiples subjuegos que «Mission: Impossible» nos propondrá a modo de pequeñas misiones.

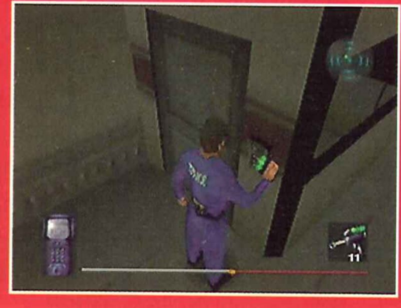
Infogrames nos invitará a protagonizar una auténtica película de espionaje mediante un juego que te impresionará por su increíble calidad técnica.





El viejo truco del disfraz







Todo buen espía debe ser capaz de adoptar la personalidad apropiada en el momento indicado. Ethan Hunt no va a ser menos, y por eso tendrá a su disposición un elevado número de disfraces, desde mecánico a militar.

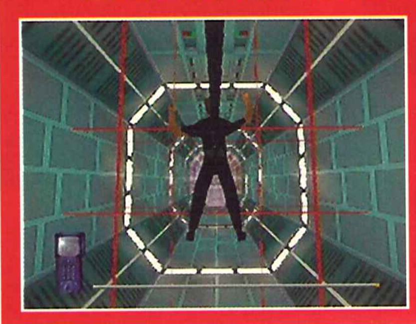






El juego consistirá en una magistral mezcla de acción y labores de investigación, todo ello mostrado desde un punto de vista completamente cinematográfico.

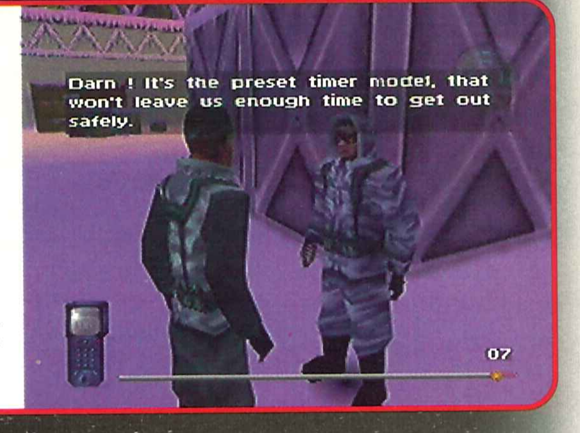
Una recreación perfecta de la película

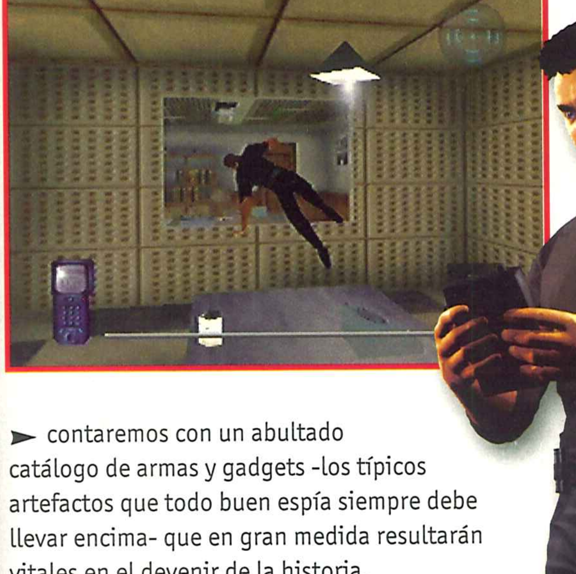




Los programadores no se podían olvidar de los momentos estelares del film, y a modo de regalo, se incluirán escenas que todo el que haya visto la película reconocerá de inmediato.

A pesar de que en estas pantallas los textos están en inglés -y aunque no podáis oir las voces, que surgen del transmisor-, no os preocupéis, porque Infogrames nos ha confirmado que el juego estará traducido y doblado al castellano.









No todo será felicidad

Los estilistas de Infogrames también están preparando una larga serie de escenas cinemáticas que, en la medida de lo posible, mostrarán con grandes dosis de amargura cómo termina una misión fallida o cómo un paso en falso puede acabar con los huesos de Ethan sobre el asfalto.





➤ contaremos con un abultado catálogo de armas y gadgets -los típicos artefactos que todo buen espía siempre debe llevar encima- que en gran medida resultarán vitales en el devenir de la historia.

Por otra parte, es digno de mención el enorme cuidado con el que los programadores están tratando el apartado gráfico, pues están intentando plasmar con la mayor fidelidad posible el ambiente de la película. Si los últimos retoques en este apartado consiguen mejorar aún más lo que ya se nos antoja como un trabajo impecable, el resultado final podría ser algo nunca visto en N64. El mismo nivel alcanzará el apartado sonoro que, por supuesto, incluirá la famosa melodía de la serie.

Lo único malo de todo esto es que aún tendremos que esperar un mes más para comprobar que «Mission: Impossible» tiene todos los ingredientes necesarios para convertirse en un título absolutamente indispensable para los usuarios de N64.

MUCHO MÁS QUE UNA SECUELA

MORTAL 4 KOMBAT

La saga «Mortal Kombat» regresa a las consolas no sólo con la intención de mantener un nombre que lleva ya años (¿siglos?) siendo el sinónimo de la lucha más brutal, sino con el claro objetivo de despertar la admiración de cuantos se atrevan a manejar a sus luchadores. Se acabaron ya los gráficos 2D, los sprites y las digitalizaciones: vivan las tres dimensiones, la acción poligonal, las texturas... viva el nuevo «Mortal Kombat 4».



PlayStation



Nintendo 64



PlayStation



Nintendo 64



PlayStation



Nintendo 64

La verdad es que la saga «Mortal Kombat» olía ya un poco y últimamente no había aparecido ninguna entrega que nos hiciera disfrutar al nivel de las primeras de la serie.

Experimentos como «Mortal Kombat Mithologies» o refritos como «Mortal Kombat Trilogy» nos habían dejado un poco fríos y carecían de la fuerza y el atractivo que siempre han caracterizado a esta controvertida serie.

Pero, para sorpresa de propios y extraños, Midway nos presenta en este «Mortal Kombat 4» un título con un cambio radical de imagen que conseguirá, a partir del mes próximo, que Sub-Zero, Reptil, Escorpión y demás seres despiadados vuelvan a recuperar el carisma de antaño.

No hay que ser un lince para darse cuenta (tenéis ojos y podéis ver las pantallas), de que este «Mortal Kombat 4» va a ser el más espectacular de la historia. Midway y Eurocom están trabajando en una conversión de la recreativa donde se conseguirá una más que buena adaptación gráfica y una trepidante jugabilidad. Por fin entran en escena los gráficos 3D, los diseños poligonales, las texturas terroríficas, los juegos de luz de fábula... todo ello sin que parezca que vaya a haber ninguna merma en la jugabilidad, en el perfecto control de los kombatientes o en la velocidad de los ataques.

Las versiones a las que hemos jugado, aún sin terminar, ya rezuman una calidad técnica que difícilmente podrá pasar desapercibida tanto a los seguidores de la saga como a quienes gustan de las emociones fuertes en general. Una calidad y unas posibilidades que en el caso de Nintendo 64 se multiplicarán y parecen presagiar que este podría ser el arcade de lucha definitivo que sus usuarios andan buscando.

Pero como no sólo de buenos gráficos vive el consolero, Midway se ha encargado de llenar el juego de montones de elementos nuevos, de manera que a los siete nuevos luchadores tendremos que sumarle la posibilidad de usar armas, de esquivar ataques desplazándonos lateralmente o de coger y arrojar distintos elementos del escenario.

Más mortal que nunca, «Mortal Kombat 4» presentará el mayor derroche de substancia roja que nunca se haya visto y algunos de los fatalities más fatales de la historia, con lo cual seguro que vendrá acompañado del sello: "No apto para almas cándidas".

VIEJOS CONOCIDOS...

LIU KAN

El monje Shaolin apenas ha cambiado nada en su manera de luchar desde los tiempos del primer «MK». Conserva todos sus golpes especiales característicos y sigue siendo el más versátil y fácil de manejar.


Nintendo 64


PlayStation

CAGE


Nintendo 64 / PlayStation

Este egocéntrico actor de cine es otro de los que han cambiado muy poco y sigue demostrando la eficacia de sus más que conocidos ataques. Como siempre, Cage es uno de los aliados más importantes de Raiden en su lucha contra el mal.

REPTIL

Es uno de los miembros de la vieja guardia que más ha cambiado, demostrando a las claras su aspecto no-humano y ganando golpes. Es uno de los mejores generales de Shinnok, el malvado príncipe de la oscuridad.


Nintendo 64


PlayStation

JAX


Nintendo 64


PlayStation

Los brazos biónicos de este miembro de las fuerzas especiales han ganado en potencia, añadiendo nuevos golpes a los que pudimos experimentar en «MK3». Forma parte del ejército de la luz de Raiden y su objetivo es acabar con Shinnok.

SCORPION

Este ninja amarillo, servidor de Shinnok, es uno de los fijos de la saga. Mantiene la mayoría de sus ataques tradicionales aunque también oculta alguna que otra sorpresa. Resulta un temible rival.


Nintendo 64


PlayStation

GORO


Nintendo 64


PlayStation

Goro continúa siendo el lugarteniente del amo de la oscuridad, No es un personaje elegible desde el principio, pero no hay duda de que es uno de los más espectaculares. Manteneros lejos de sus cuatro brazos.

SUB - ZERO


Nintendo 64


PlayStation

Tras una vida dedicada a la oscuridad, el "ninja de hielo" americano se ha unido a las fuerzas de Raiden. Su indumentaria y golpes especiales están muy cerca de las sagas originales y es uno de los personajes que menos ha cambiado.

SONYA


Nintendo 64


PlayStation

Tras la destrucción del OutWorld, donde estuvo atrapada durante mucho tiempo por las fuerzas oscuras, esta luchadora se ha unido a Raiden. Conserva sus golpes de siempre y sigue teniendo unas piernas tan bonitas como peligrosas.

RAIDEN


Nintendo 64


PlayStation

El dios del Trueno es el defensor de la Tierra y la nueva amenaza personificada en Shinnok le ha hecho volver para ayudar a sus seguidores en la lucha contra el mal. Tan fuerte como siempre, ha ganado nuevos ataques.

...Y LAS NUEVAS INCORPORACIONES

JAREK

Es el último miembro del clan de Kano, el Black Dragon, y tras un dudoso historial se ha unido a la fuerzas que defienden la Tierra. Su fuerza física y agilidad compensan su escasez de ataques especiales.


Nintendo 64


PlayStation

FUJIN

Nintendo 64

PlayStation

El Dios del Viento es, junto a Raiden, el único dios de la Tierra que ha sobrevivido a las embestidas de la oscuridad. Tiene una buena colección de combos y ataques especiales con los que defenderse de las fuerzas de Shinnok. Muy poderoso.

KAI

Este guerrero afro-americano de la White Lotus Society es uno de los luchadores con más ataques y, por tanto, uno de los más difíciles de controlar. Tras conocer a Liu Kang se ha unido a las huestes de Raiden.

Nintendo 64

PlayStation

SHINNOK


Nintendo 64


PlayStation

El malvado dios del Outworld siente un terrible odio hacia la Tierra y hacia su guardián, Raiden. Es capaz de emplear todos y cada uno de los golpes especiales de sus rivales, e incluso copiar sus fatalities. Es el enemigo final.

QUA NCHI


Nintendo 64


PlayStation

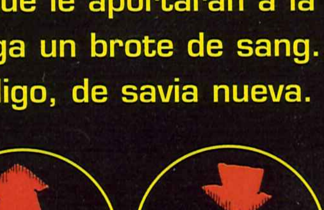
Brazo derecho de Shinnok, es un ser rastrero y ambicioso que intenta sacarle todo el partido posible a su servidumbre. No parece un rival temible hasta que empieza a mostrar sus muchas habilidades en el cuerpo a cuerpo.

TANYA

Embajadora de Edenia y servidora de Shinnok, es una luchadora peligrosa que engaña a sus rivales con su frágil (¿frágil?) aspecto. Sus artes de lucha resultan compensadas sea cual sea la distancia en la que luche.


Nintendo 64


PlayStation



A los personajes ya conocidos se les unirán estos siete luchadores que le aportarán a la saga un brote de sang... digo, de savia nueva.



Las armas

Una de las novedades más atractivas será el hecho de que los luchadores podrán sacar en cualquier momento un arma y hacer uso de ella.

REIKO

El general de Shinnok es uno de los más peligrosos luchadores de todo el torneo. Agresivo, ágil y muy fuerte sabe sacar el máximo partido a sus sorprendentes ataques especiales.

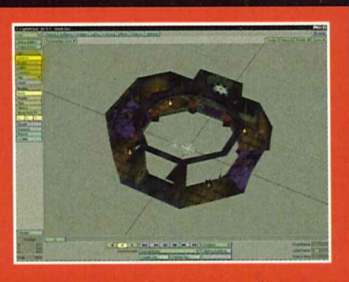


Nintendo 64


PlayStation

Los escenarios han sido diseñados en 3D y los luchadores podrán moverse por ellos con entera libertad.







RESERVA TU JUEGO TEKKEN 3 Y GANA ESTA FABULOSA MOTO



BASES DEL CONCURSO

1ª .-Podrán participar en el concurso todos los lectores de Hobby Consolas que envíen el cupón de reserva del juego TEKKEN 3 a la siguiente dirección:

DIVERTIENDA, C/ Ingeniero De La Torre Acosta, 1
Málaga C.P. 29007.

También podrán participar todos aquellos que hagan su reserva directamente en cada Centro Divertienda

2ª.- De entre todas las reservas y compras recibidas se extraerá a un Ganador que recibirá una Moto Peugeot LS.

3ª.- La Promoción será válida desde el 27 de Julio hasta el 15 de Octubre de 1.998.

4ª.- La elección del Ganador se realizará el día 21 de Octubre de 1.998

5ª.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6ª.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Divertienda.

Cupón de Reserva y pedido TEKKEN 3

Nombre y Apellidos ______________________

Dirección ______________________

Localidad ______________________

Provincia ____________ Código Postal ____________

Tlfo.: ____________ Edad ____________

Sí, deseo me reserven el Juego Tekken 3 en su fecha de lanzamiento Septiembre de 1.998

La quintaesencia del videojuego

EL QUINTO ELEMENTO

Los videojuegos que parten de una licencia cinematográfica, rara vez involucran a los propios creadores de la película. Sin embargo, tal y como os adelantamos hace unos meses, la activa y constante participación de Luc Besson (director de film), Moebius (diseñador gráfico) y Eric Serra (compositor de la banda sonora) con los programadores de Kalisto va a permitir que los usuarios de PlayStation puedan disfrutar de un programa que superará a la propia película.

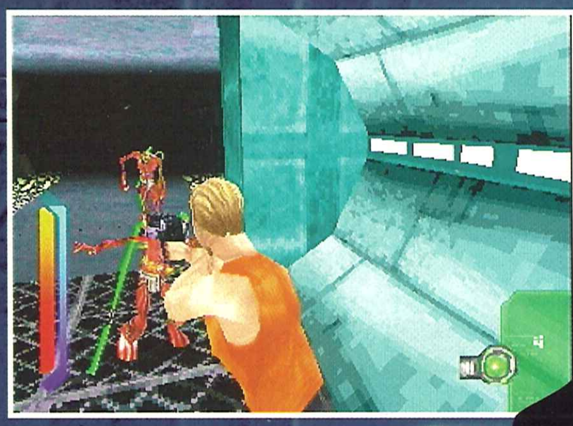
Como recordaréis, hace unos meses tuvimos el grato placer de mostraros las primeras imágenes del proyecto más ambicioso de este grupo de programación francés. Ahora, con una "beta" muy avanzada en nuestro poder, os podemos confirmar que «El Quinto Elemento» tiene todas las papeletas para convertirse en el bombazo de otoño para la consola de Sony ya que, por desgracia, su lanzamiento se ha visto retrasado hasta el mes de septiembre.

«El Quinto Elemento» adoptará la mecánica de un juego de acción/exploración compuesto por un total de 15 complejos y extensos niveles tridimensionales que recrearán a la perfección el universo de la película. En todos ellos se nos encomendará una misión, que variará dependiendo del personaje que controlemos. A nuestra disposición estarán Leelo -la "quinta elementa"- que hará gala de un completo catálogo de golpes y combos al estilo «Nightmare Creatures»- y Korben, un taxista experto en armas con un basto arsenal a su disposición.

Como podéis observar por las imágenes, los programadores están realizando un colosal trabajo a nivel gráfico, gracias en parte a la estrecha colaboración con Moebius. Este famoso dibujante, que se ha integrado entre los grafistas de Kalisto para el desarrollo de este título, es en parte el responsable de que el diseño de los personajes sea tan sumamente minucioso -los cuales, por cierto, alcanzarán cotas de definición y detalle rara vez vistas en PlayStation-.

Más sorprendente aún nos ha parecido el excesivo mimo con el que se están tratando otros apartados, ya que los chicos de Kalisto no han caído en el grave error de olvidarse de aspectos tan distintos como la jugabilidad o la ambientación sonora. Así lo demostrarán el novedoso sistema de cámaras inteligentes -que proporcionará al usuario la perspectiva más favorable en todo momento-, la cuidada y estremecedora banda sonora -en la que ha participado el mismísimo Eric Serra-, el completo catálogo de efectos de sonido, la interacción con los decorados o la compatibilidad con el dual shock. Todos estos "pequeños" detalles conformarán el que será, y nunca mejor dicho, un auténtico juego de película.





La magnífica recreación del universo de la película. Genial.

El sistema de control resulta en principio un poco... rebuscado.





Los numerosos personajes que aparecerán en el juego, así como sus vestimentas, están siendo fielmente trasladados de la película a la consola. El resultado, salta a la vista.



El sistema de cámaras inteligentes ofrecerá en todo momento la perspectiva más favorable para el usuario,gracias en parte a los zooms y los giros de cámara.



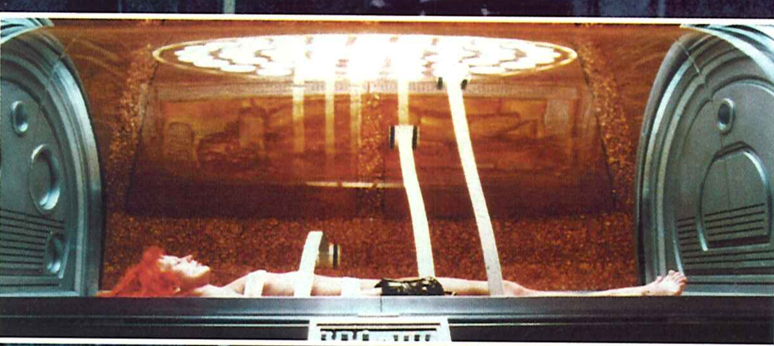
Los dos protagonistas podrán realizar numerosas acciones. Algunas de ellas -saltar, agacharse...- serán comunes a los dos, mientras que otras serán exclusivas de uno u otro.



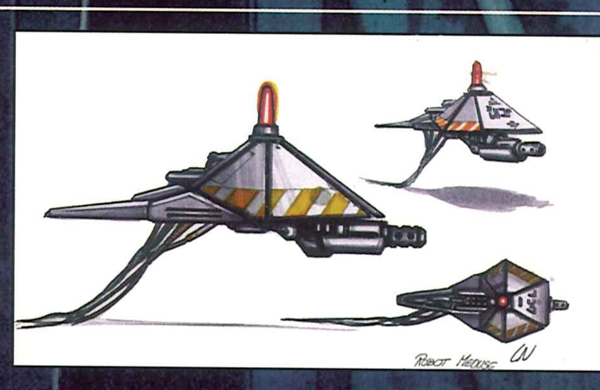




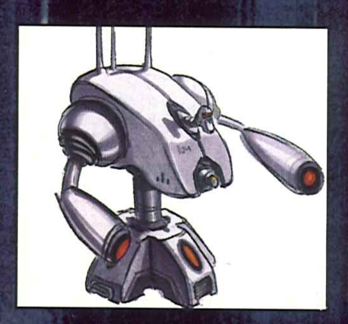
Kalisto ha confirmado que un gran número de escenas de vídeo -extraídas directamente del largometraje- se intercalarán entre los niveles. De esta manera, el jugador podrá sentirse totalmente inmerso en el argumento de la exitosa película.



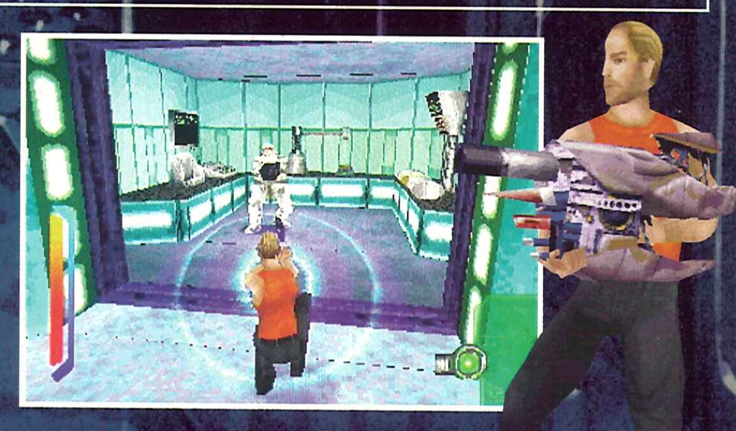
El juego será una aventura plagada de acción en la que podremos encarnar los papeles de Leelo -la chica perfecta- o de Korben, el personaje de la película interpretado por Bruce Willis.



Muchos de los bocetos y diseños de producción están siendo retocados por el equipo de grafistas de Kalisto bajo la supervisión del genial dibujante de comics Moebius. El mayor esfuerzo se está concentrando en rediseñar los personajes, para que su puesta en escena sea inolvidable.







Todos los niveles tendrán, aparte de áreas ocultas, cientos de ítems que recoger. Uno de ellos será esta curiosa barrera, que nos protegerá de los disparos de los enemigos.

Coches mutantes, carreras bestiales.



En un futuro alternativo, la Tierra está dominada por nueve cerebros electrónicos casi perfectos. Pero sólo casi: se aburren... Esta emoción humana les ha empujado a inventar un juego que les mantenga en tensión, un juego basado en uno de los más antiguos entretenimientos humanos: las carreras de coches.

Pero estas poderosas máquinas no iban a conformarse con simples carreras al estilo humano. Así que ingeniaron nueve vehículos basados en los animales más poderosos de la naturaleza para lanzarlos sobre otras tantas pistas que reflejaran de un modo u otro la historia olvidada del planeta. Pero claro, la velocidad en sí misma no es lo bastante emocionante: también hace falta acción, tiros, armas, explosiones, trampas...

De este modo nace «S.C.A.R.S» un juego para PlayStation y Nintendo 64 que combinará velocidad y acción con la intención de presentarnos un frenético arcade. Tendremos a nuestra disposición nueve vehículos de aspecto impresionante que deberemos pilotar con habilidad sobre nueve retorcidos circuitos donde se alternarán pistas de nieve, asfalto, tierra e incluso agua. Habrá caminos alternativos que pueden ser trampas o atajos, además de muy diferentes condiciones climatológicas y distintas horas del día. Todos estos circuitos estarán generados en 3D en tiempo real ofreciendo multitud de efectos visuales, entre los que destacarán los juegos de luces, especialmente de los faros de los vehículos.

Por supuesto, los nueve vehículos propondrán distintas sensaciones de conducción y por su potencia nos obligarán a emplear a fondo nuestra habilidad con el freno de mano, el contravolante o el control del derrape. Y para añadir aún más alicientes, mientras nos preocupamos de pilotar sin salirnos de la pista y de adelantar a nuestros rivales, nos encontramos con que podemos recolectar diferentes armas y power-ups con los que complicarles la vida a nuestros rivales.

Desde luego «S.C.A.R.S.» se presenta como un prometedor arcade con una buena ficha técnica y una jugabilidad que, por lo que hemos probado, podría resultar endiablada.

Los usuarios de PlayStation podrán disfrutarlo muy pronto, en septiembre, aunque los propietarios de Nintendo 64 tendrán que esperar un poquito más, exactamente hasta el próximo noviembre.



PlayStation



Nintendo 64



Los efectos gráficos, juegos de luz, texturas...

El número de circuitos puede hacerse escaso.



PlayStation

Ubi nos propondrá un arcade de carreras muy original en el que los vehículos serán versiones mecanizadas de animales, tales como tigres, leones, rinocerontes...



PlayStation



Nintendo 64



Nintendo 64



Nintendo 64



Nintendo 64







PlayStation











Boomerang · Misiles · Imán · Buscador · Turbo · Stinger · Barrera · Time Bomb · Escudo

Además de velocidad...

Las carreras no van a ser del todo "limpias" y, además de acelerar como nadie, deberemos estar atentos para recoger alguno de estos ítems que tendrán una utilidad muy clara: atacar al rival o defendernos de sus ataques.

Bestias de cuatro ruedas

Dispondremos de nueve vehículos diferentes basados en algún animal salvaje y con muy diferentes características basadas ante todo en la velocidad, la aceleración y el agarre.





PlayStation



PlayStation

El realismo de las luces de los faros será tal que incluso dispondremos de luces cortas o largas para enfrentarnos a los difíciles circuitos nocturnos.



Nintendo 64

Aún no hemos podido jugar con la versión N64, pero sabemos que contará con las mismas características que la de PSX, como, por ejemplo, tramos ocultos.



¡A todo trapo!

Moto Racer 2

Tras una excelente primera parte, Delphine Software vuelve a la carga con la segunda entrega de su espectacular simulador de motos, una irresistible competición que llegará cargada de sorpresas y alicientes para los amantes de la velocidad sobre dos ruedas.

El éxito de la primera parte parece haber animado a este grupo de programación, que tenía en la aventura su género preferido, a volver a apostar por la velocidad. Y teniendo en cuenta que la simulación de motos sigue sin prodigarse en exceso en PlayStation, no sería extraño que esta secuela igualase e incluso superase el éxito de su antecesor.

De nuevo nos encontraremos con una doble competición que nos ofrecerá tanto a carreras de motos de velocidad como de motocross, una excelente propuesta que pretende dejar satisfecho a cualquier "motero". Además en esta ocasión los modos de juego "Arcade" y "Simulación" invitarán a los jugadores a disfrutar en carreras más emocionantes, en el primer caso, o a hacerlo en una competición más realista, con diferentes factores influyendo durante la carrera, en el segundo.

No será esta la única novedad en la jugabilidad. Según los propios programadores, los pilotos manejados por la máquina se comportarán ahora de una manera mucho más inteligente y serán más rápidos y difíciles de superar.

Por otro lado, se está poniendo un especial empeño en mejorar todo el apartado gráfico del juego, retocando todo el modelado tridimensional de circ y motos e incluyendo nuevos elementos climáticos durante las carreras, como lluvia, nieve o carreras nocturnas.

A esto hay que añadirle algunas sorprendentes novedades como el nuevo editor de circuitos, con el que el jugador podrá crear sus propios recorridos, o el modo para cuatro jugadores, que sustituye al "2 player mode" de la primera parte.

Con todos estos alicientes, a ver quién se resiste a empaparse la review del mes que viene.

Incorpora bastantes novedades con respecto a la primera parte.

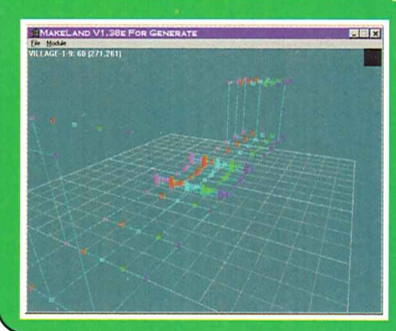
A ver si esta vez se incluyen más modelos de motos.







Traza tus propios circuitos





Estas imágenes corresponden a la creación de los circuitos por parte de los programadores. Lo bueno es que, gracias a una nueva opción, ahora podréis diseñar vuestros propios recorridos.

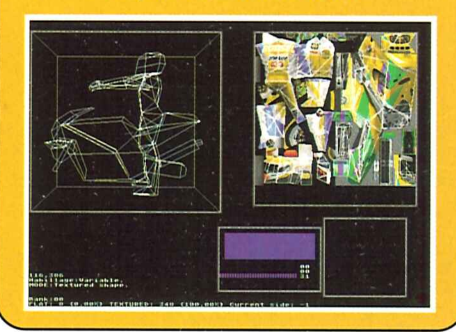




¡Vaya motos!



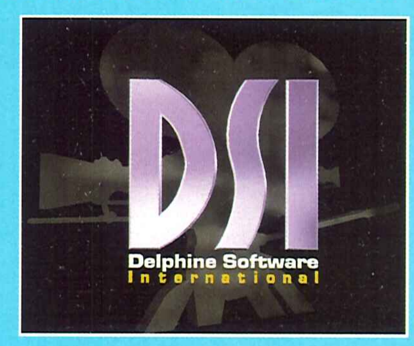
Para el diseño de todas las motos que aparecen en el juego, los programadores se han basado en fotografías auténticas de motos reales, que después han modelado en 3D.





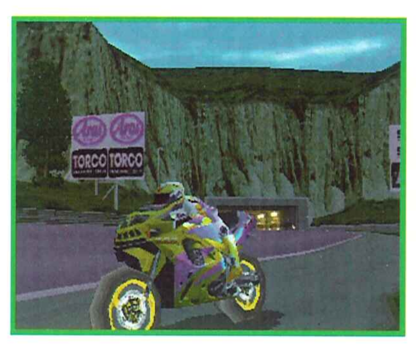
«Moto Racer 2» ofrecerá notables mejoras con respecto a la primera parte, especialmente en los modos de juego, donde encontraremos Arcade, Simulación y hasta una opción para cuatro jugadores simultáneos.

DELPHINE SOFTWARE, de la aventura a las motos



Seguro que todos recordáis los dos títulos que encumbraron a estos programadores franceses, dos magníficas aventuras que destacaron por su excelente factura técnica y en especial por su magníficas animaciones. Estamos hablando de **«Flashback»** y de **«Fade To Black»**.

Ahora parecen haberle cogido el gustillo a esto de las motos, e intentarán superar el éxito de la primera parte con este nuevo lanzamiento que "correrá" el mes próximo en tu PlayStation.



*En la modalidad para **superbikes** podremos conducir estas potentes motos de carretera por circuitos superveloces.*



*Por el contrario, en el modo **motocross** hay que demostrar una mayor habilidad en la conducción para sortear todas las dificultades.*





Unos luchadores realmente duros.



Un nuevo juego de lucha se acerca a nuestras consolas. En esta ocasión los luchadores serán unos despiadados seres bio-mecánicos que no se cortarán un pelo a la hora de realizarles a sus adversarios todo tipo de "caricias y carantoñas". Muy finos, vamos.

la libertad de movimientos en sus escenarios 3D.

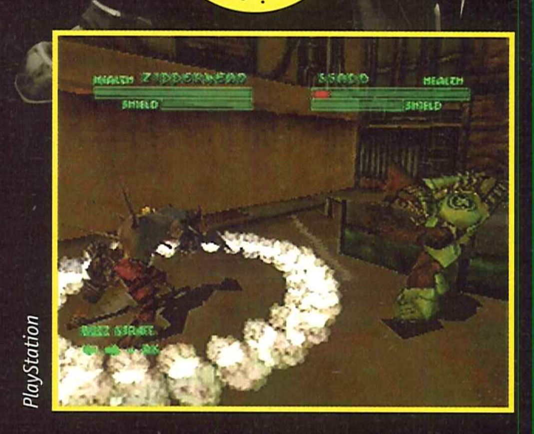
Los combates serán un poco "subidos de tono".

La segunda guerra civil estadounidense ha concluido con la desintegración del país en varios estados. Sus respectivos gobiernos, ansiosos de poder, han iniciado nuevas revueltas con el fin de ampliar sus dominios. Ante esta caótica situación, los intentos por reunificar los Estados Unidos convergen en una nueva fórmula: un torneo al que sólo se podrán presentar los nativos de los países en litigio. Los vencedores incorporarán los nuevos territorios a sus posesiones, de forma que el vencedor del campeonato controlará prácticamente todo el país.

El avance de la tecnología y de la genética ha permitido crear una nueva raza de luchadores, los Bio Freaks, formados a partes iguales por componentes orgánicos y mecánicos. Algunos de estos engendros presentarán una apariencia "ligeramente" horrenda -de ahí su denominación de "freaks", monstruos deformes en nuestro idioma-, aunque a la hora de dejarse la piel en el combate no importará demasiado su aspecto físico porque serán capaces de realizar combos, juggles y ataques especiales, algunos de los cuales convertirán al rival directamente en chatarra.

Acorde con esta futurista ambientación, en el juego nos encontraremos con unos gigantescos escenarios que, además de estar diseñados en 3D, nos permitirán utilizar nuestros propulsores para continuar los combates por los aires. Estos decorados presentarán numerosos elementos interactivos, tales como piscinas de ácido o trituradoras, que complicarán aún más los combates.

Por lo que hemos podido ver -y jugar-, parece que ambas versiones van a gozar de una calidad similar y de una jugabilidad a prueba de bomba. Eso sí, debemos avisaros de un detalle: este título esta pensado para estómagos fuertes, para personas que no se asustan al ver cómo las extremidades del contrario -aunque algunas sean metálicas-, sobrevuelan su cabeza para ir a parar al otro extremo del ring. Si eres uno de ellos, prepárate porque llega «Bio Freaks».



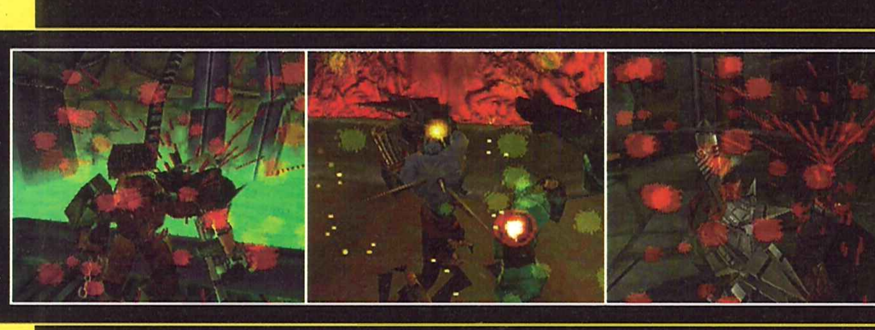
PlayStation



Nintendo 64



PlayStation


PlayStation

¡Cuidado, que salpica! *Este juego no será precisamente un tratado de sutiliza y buenos modales. Su contenido puede herir la sensibilidad del más pintado.*

SHADOW GUNNER
THE ROBOT WARS

EL SOLDADO SINTÉTICO

Mirad, tenedlo claro. La reincidencia de las diferentes casas de software -ahora de Ubisoft- sobre temas que hablan de destructivos "mechas" controlados a distancia por unos pocos señores de malvadas intenciones, nos hace pensar que eso de que el futuro no va a ser muy cómodo para sus habitantes va a acabar siendo verdad...





Obviando la desafortunada entradilla que acabáis de leer, «Shadow Gunner» nos introducirá en un mundo relleno de avanzada tecnología y organizaciones tiránicas, y recubierto con una densa capa de robots capaces de partirse el generador por su bienamada organización. Seremos los representantes de los pocos humanos que quieren devolver la paz, la libertad y la prosperidad al planeta, es decir, de los buenos, y controlaremos un robot superavanzado que tendrá la particularidad de moverse casi como un humano. Sus movimientos estarán tan bien enlazados, que nos parecerá que está fabricado con goma, en vez de con chirriante metal. Además, nuestro amigo "mech" podrá correr a buena velocidad a la vez que dispara, así, cuando nos encontremos a un nutrido grupo de enemigos, podremos meternos de lleno en el meollo y repartir disparos confiando en nuestra superior agilidad para esquivar los suyos.

Misiones en escenarios exteriores e interiores, armas de todo tipo, explosiones a mansalva y montones de modelos diferentes de enemigos con soberbia inteligencia artificial (se esconderán, los condenados), nos esperan el mes próximo en «Shadow Gunner».








Esto de los guerreros mecánicos huele un poco...

Brillante realización técinca.

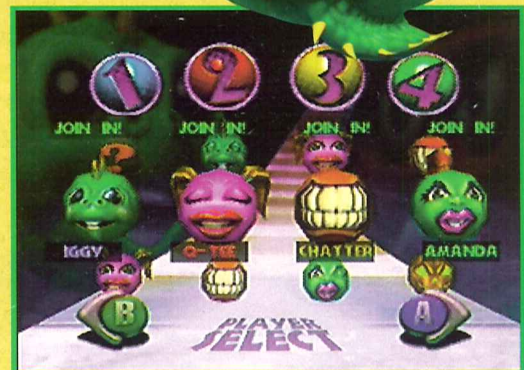
Este título nos permitirá meternos en la piel, digo, en el metal de un robot y nos invitará a empezar a soltar zambombazos a diestro y siniestro contra todo tipo de malvados artefactos.

Unas carreras muy peculiares



Una buena dosis de originalidad es lo que nos ofrecen Iguana y Acclaim en este curioso cartucho protagonizado por simpáticas bolas y retorcidos circuitos. Un arcade en el que no sólo hay que ser el más rápido sino también el más hábil y el de mayores reflejos.





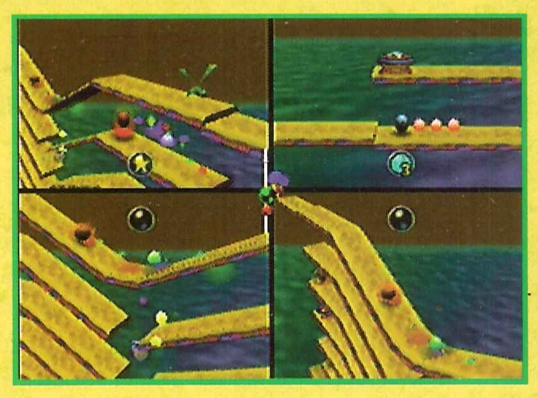
Podremos elegir ocho personajes diferentes que contarán también con habilidades muy dispares. Además, habrá otro buen puñado de "bolas" ocultas esperando nuestros éxitos.

Combinando géneros tan atractivos como las plataformas y las carreras, Iguana se ha sacado de la manga un arcade tan novedoso como original. Tanto es así que todo será atípico en este juego, desde los protagonistas a los circuitos, desde la mecánica a los objetivos. Y es que en «Iggy´s: Reckin'Balls» tendremos que pilotar curioso seres, más o menos redondos, por circuitos que crecen en vertical y se componen a partes iguales por pistas de velocidad y plataformas, incluso algunas de ellas móviles.

Para movernos por estas laberínticas pistas en 3D (habrá cerca de 100) tendremos que usar la lengua (cadena, látigo...) de nuestro personaje para engancharnos en las plataformas, al mismo tiempo que saltamos, utilizamos rebotadores, corrientes de aire o incluso la cabeza de nuestros rivales para darnos impulso. Porque además de tener que ser los más rápidos y los más hábiles, «Iggy's» también nos obligará a que les demos caña a nuestros rivales, ya sea lanzándoles todo tipo de ítems o enganchándolos con nuestra lengua y zarandeándolos de un lado para otro. Y todo ello sin desorientarnos y sin perder velocidad, porque los circuitos serán largos, los peligros muchos y los enemigos serán muy, pero que muy avispados.

Además, incluirá un montón de modos de juego, entre los que no faltarán un par de ellos para hasta 4 jugadores simultáneos.

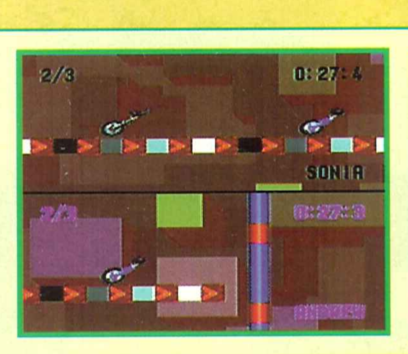
Con todos estos alicientes este título se perfila como una oferta muy refrescante para disfrutarla en compañía.

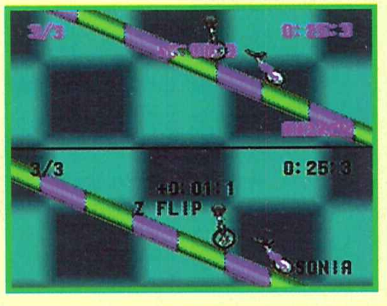


Uno de los mayores atractivos de este título es que nos ofrecerá varios modos de juego que permitirán la participación de hasta cuatro jugadores simultáneos.

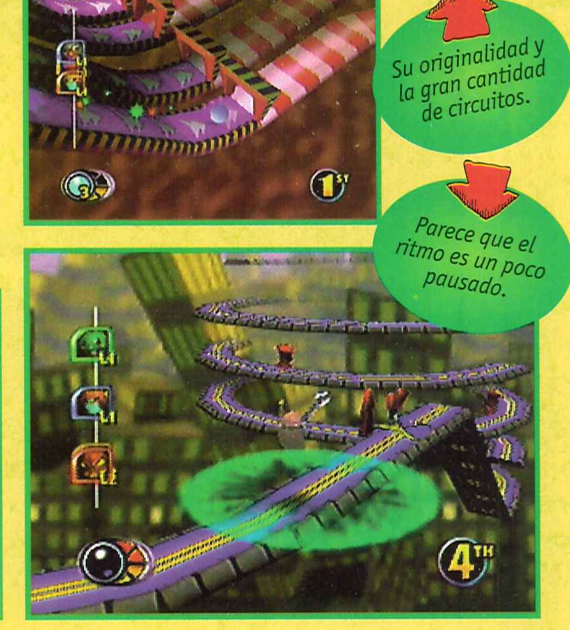
Su originalidad y la gran cantidad de circuitos.

Parece que el ritmo es un poco pausado.





Para buscarle un antecedente a este curioso juego habría que remontarse a los tiempos de Super NES y recordar «Unirally», aquel genial arcade de carreras de monociclos.



VIVA FOOTBALL

¡Y que viva por muchos años!

Después de la avalancha que hemos "sufrido" con motivo del reciente Campeonato Mundial de fútbol, empiezan a llegar nuevos simuladores ya desligados de este acontecimiento deportivo. Este CD de Virgin, más que un torneo en concreto, se centra en las mejores selecciones nacionales de todos los tiempos. Todo un homenaje a la historia de este deporte.









La posibilidad de jugar con las mejores selecciones de la historia.

Tendremos que analizar más detenidamente el sistema de juego.

El simulador de fútbol que Virgin nos ofrecerá el mes próximo, hará las delicias de los más apasionados amantes de este deporte. ¿Por qué? Muy sencillo, porque este juego ofrecerá la posibilidad de escoger cualquier selección nacional del planeta que haya participado en cualquier mundial desde 1958.

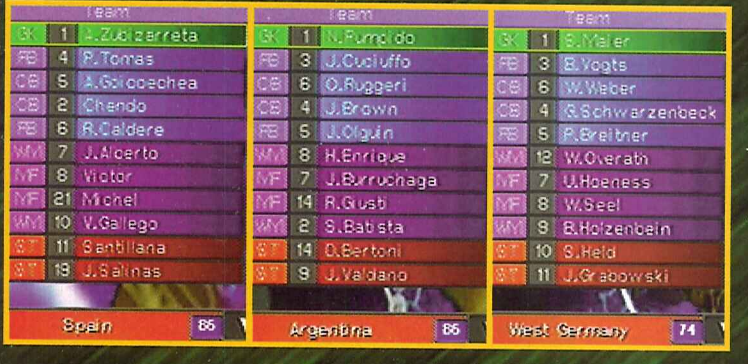
Esto significa que se podrá elegir al Brasil de 1970, con Pelé, Rivelinho y Carlos Alberto; a la Inglaterra del 66 de Charlton, Moore y Hurst; a la España del 86 con Michel, Gallego y Calderé o a la Holanda del 74 con Neeskens, Cruyff y Rep. En total, unos 900 equipos y alrededor de 16.000 jugadores reales. En fin, como os decía, toda una delicia para los apasionados del fútbol.

Por supuesto, con todos estos equipos se podrán organizar torneos, jugar amistosos o practicar en los entrenamientos. Todo ello bajo una excelente ambientación que promete buenos diseños de los jugadores, ruidosos efectos de sonido y un estilo de juego que estará más cercano a la simulación que al arcade.

Bueno, ya sabéis ¡Que Viva el Fútbol!



Por lo que parece, el juego adoptará un estilo más cercano a la simulación, en la línea de los «FIFA», y por tanto habrá que practicar un poco antes de llegar a dominar con soltura a nuestro equipo.



Aquí tenéis tres ejemplos de las históricas selecciones que se podrán elegir en el juego. La inolvidable España del 86, la Argentina campeona del Mundo ese mismo año, y la Alemania del 74.





SUPERHÉROES tiene la noche







BATMAN & ROBIN

Siendo fiel al argumento de la película original, a los escenarios y a los personajes, Acclaim y Probe han elaborado una atractiva aventura con elementos de arcade. Una aventura que, después de casi un año de desarrollo, llega por fin a nuestras PlayStation.

La verdad es que entendemos la tardanza, pues este «Batman & Robin», -pese a que presenta algunos desfases gráficos-, se ha destapado como un juego plagado de detalles que se hará inmenso para el jugador que quiera sacarle todo el partido. Veamos porqué.

Nuestro papel será encarnar a Batman y a Robin con la misión de defender la ciudad de Gotham. Esto significa que tenemos que estar atentos a cualquier crimen, asalto y conato de delincuencia que se produzca por las calles, al tiempo que intentamos neutralizar los planes del malvado Mr Freeze.

Para cubrir el amplio territorio de la ciudad y tener vigilados a tantos criminales dispondremos de todos los avances tecnológicos de la Bat-Cueva, desde un moderno ordenador con el que analizar las pistas hasta el lujoso bat-móvil, pasando, por supuesto, por todo tipo de bat-armas.

En nuestro recorrido, se nos irán ofreciendo sucesivas pistas, de manera que siempre encontraremos algún dato que nos dirija hacia la zona específica de la ciudad (un museo, un banco, tienda de joyas...) en la que Freeze dará su próximo golpe si no llegamos a tiempo de impedirlo.

Gracias al mapa de la ciudad podemos localizar el lugar y gracias a los diferentes vehículos disponibles podremos llegar a él en el menor tiempo posible.

Sin embargo, las calles de Gotham no serán un mero tránsito hacia los objetivos, sino más bien el escenario de numerosos peligros. Mientras maniobramos buscando la mejor ruta seremos atacados por los vehículos de los malos, al tiempo que veremos cómo gamberros y cacos asaltan a los habitantes de Gotham. En estos momentos deberemos usar las armas de los bat-vehículos o incluso bajarnos del coche para acabar con los maleantes a puñetazo limpio o lanzarles algún bat-artilugio. Al acabar con estos indeseables podremos encontrar nuevas pistas o ítems que nos ayuden en nuestra tarea, además de sentirnos muy a gusto con nosotros mismos por haber salvado a un ciudadano.

Pero esto no es todo. Las calles de la ciudad, las casas, las tiendas, pueden ocultar muchos ítems que podremos encontrar si nos molestamos en probar a dar una vuelta a pie por la ciudad o tirar una puerta de vez en cuando.

A todo esto, tampoco debemos ➤





Los protagonistas tienen un buen puñado de armas que podrán usar cuando estén en modo investigación y gracias a ellas podrán eliminar enemigos a distancia.



Las calles de Gotham ocultan un montón de sorpresas. Deberemos buscar en los cubos de basura, en las cabinas de teléfonos o abrir las puertas de las casas para encontrar todo tipo de ítems.

Tres héroes con capa

Al principio podremos elegir entre jugar con Batman o con Robin. Los dos héroes se diferencian en su agilidad, fortaleza y vehículo utilizado.

Más adelante, Batgirl se unirá al grupo, aportando más movilidad a las acciones.











LOS BAT-VEHÍCULOS



Podremos recorrer las calles de la ciudad de Gotham a lomos de la moto de Robin o en el coche de Batman, el Bat-móvil. Se nos permitirá subirnos y bajarnos de ellos en el momento en el que lo deseemos.





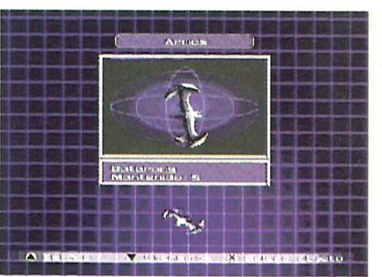
Sea cual sea en vehículo escogido, un mapa en la parte inferior derecha nos indicará el camino hacia el punto que hayamos marcado en el mapa. Ambas máquinas van armadas para defenderse de los cacos motorizados.

«Batman & Robin» es un juego de acción y aventura que se desarrolla en la enorme y peligrosa Gotham City.

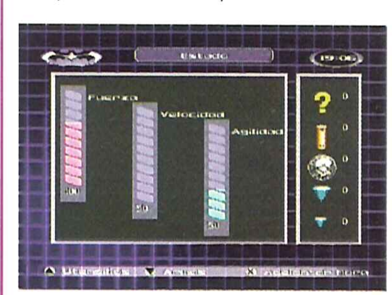




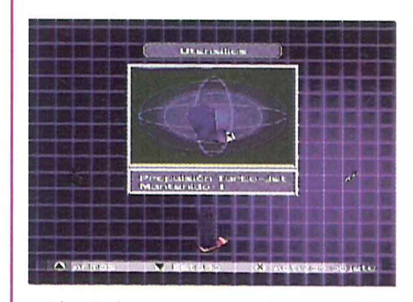
El control



Con "select" accedemos a estos tres menús. El de arriba nos permite activar el arma que queremos usar en la próxima batalla.



Desde esta pantalla podemos adelantar la hora, estudiar el estado de nuestro héroe y ver cómo vamos de ítems básicos.



Además de armas, nuestros héroes podrán emplear otros artilugios como botas-cohete, láseres, ganchos... bueno, todo muy "bat".

LA BAT-CUEVA

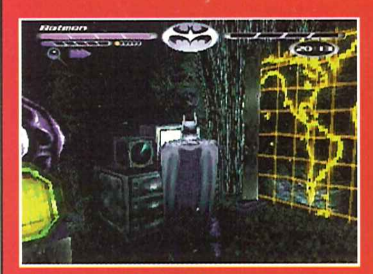
En la Bat-cueva, nuestros héroes diponen de todos los avances tecnológicos necesarios para luchar contra el crimen. Podemos volver a ella siempre que queramos, e incluso hay una opción para hacerlo de manera automática.



Podemos entrenar combatiendo contra hologramas mientras se nos dan pistas. Los textos del juego están en castellano.



También podemos probar a lanzar nuestros boomerangs y demás armas apuntando contra dianas.



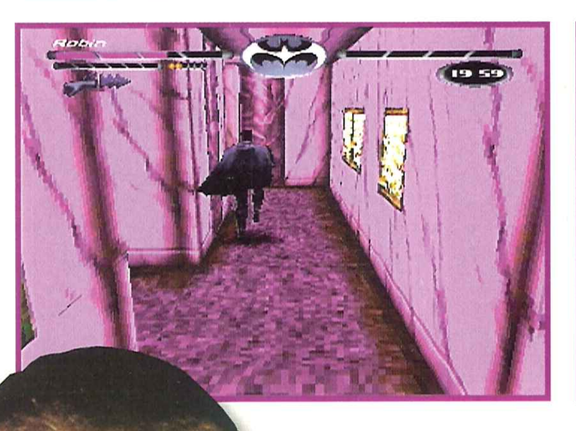
La cueva está recreada con todo detalle, desde ella podemos acceder a la casa de Wayne que es casi como un gimnasio.



Gracias al mapa de la ciudad podemos fijar el objetivo para que luego el mapa del vehículo nos indique el camino.



Gracias a la consola del ordenador podemos visionar las pistas que hemos recogido e incluso tratar de mejorarlas.





➤ entretenernos demasiado, porque el reloj no perdona y nuestro objetivo es llegar al lugar del crimen antes de que el malo de turno tenga tiempo de completar su felonía.

Una vez estemos en el museo, el sanatorio, el jardín botánico o la joyería, el juego se convierte en una especie de aventura en la que debemos acabar con todo enemigo que se nos ponga delante, al tiempo que activamos interruptores o resolvemos puzzles para completar nuestro objetivo.

Desgraciadamente, aquí es donde más "deslices" técnicos vamos a encontrar, ya que las animaciones de héroes y enemigos no son demasiado fluidas, mientras que la cámara se mueve con excesiva brusquedad, llegando a desorientarnos en ocasiones. Estos problemas de control no llegan a hacerse desesperantes, pero sí hacen bajar sensiblemente la jugabilidad.

Otro problema es la utilización de las bat-armas, un poco costosa y lenta. Para que os hagáis una idea, todos los botones del pad tienen su utilidad y, según estemos en la opción de investigación o en la de combate, variarán de función.

En resumen, «Batman y Robin» es un juego muy variado en el que podrás pelear, resolver puzzles, pilotar vehículos... todo ello siempre bajo el indudable carisma que aportan el Hombre -Murciélago y sus colegas. Eso sí, avisamos que es un juego un poco complicadillo...

Sonia Herranz

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	ACCIÓN/AVENTURA
Compañía:	ACCLAIM
Programación:	PROBE
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	GOTHAM CITY
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 87
Es un juego muy rico en datalles y ofrece una inmensa ciudad en 3D para explorar. En lo negativo, presenta ciertos problemas de temblores en las texturas y el movimiento de la cámara es un poco brusco.

SONIDO: 88
La banda sonora de la película aderezada con unos efectos correctos.

JUGABILIDAD: 80
Al principio casi tienes que hacer un cursillo para dominar todos los controles. Demasiados botones y demasiadas complicaciones.

DIVERSIÓN: 87
Es un juego muy variado que ofrece muchas posibilidades, pero quizás esté falto de un ritmo constante que haga crecer la emoción.

VALORACIÓN: 87
Acclaim ha pretendido hacer un juego "total", en el que se combinaran diferentes géneros: aventura, "beat´em up", "shoot´em up", conducción, plataformas... El resultado es un título muy completo que, sin embargo, muestra un ritmo irregular, que no acaba de definirse claramente y que resulta excesivamente complicado de controlar. Sin duda «Batman y Robin» tiene una gran calidad, planeta diferentes sistemas de juego y se ve que está muy trabajado, pero yo les diría a los programadores que, por regla general, la clave de la diversión reside en la sencillez.

ALTERNATIVAS:
*Este título entra en la línea marcada por **«Nightmare Creatures»** y seguida por **«Spawn»**. A **«Spawn»** le supera en casi todo y se mantiene al nivel general de **«Nightmare Creatures»**, aunque **«Batman & Robin»** ofrece muchas más posibilidades.*



tommi mäkinen rally







Una flecha en la parte superior de la pantalla nos indicará la dirección y el ángulo de cada curva, haciendo las veces del copiloto en nuestro coche.





De repente, los rallies se han puesto de moda en las consolas. Al precursor «V-Rally», se le unió el mes pasado el sensacional «Colin Mcrae» y ahora llega este «Tommi Mäkinen».

Al contrario que el juego de Codemasters y en consonancia con el de Infogrames, «Tommi Mäkinen» adopta una interpretación ficticia de los rallies, colocando a cuatro coches en carrera y ofreciendo una competición en la que el objetivo es llegar el primero, y no luchar únicamente contra el tiempo.

Después sí que nos encontramos con elementos típicos de esta competición, como los modelos reales de los vehículos -Ford, Mitsubishi, Toyota, Subaru, etc- o los circuitos sobre asfalto, tierra o nieve en diferentes partes del planeta.

En lo que a las carreras se refiere, el juego no exige una habilidad excesiva para pilotar los vehículos. No se trata de un arcade puro, pero tampoco basa su sistema de juego en la simulación real: los programadores han optado por un nivel intermedio, en el que es necesario frenar en las curvas más cerradas o realizar contravolantes si no se quiere acabar en la cuneta, pero donde el suave control y la buena respuesta y manejabilidad de los vehículos consigue que cualquiera pueda emular a los mejores pilotos de rally.

En cuanto al apartado gráfico, una notable realización técnica, -que no brillante, aunque con algunos detalles muy atractivos, como los efectos de luz de los vehículos-, se basta para apoyar la indudable jugabilidad de este programa.

Donde sí se han despachado a gusto los realizadores ha sido en los modos de juego y opciones. «Tommi Mäkinen» ofrece diferentes competiciones a lo largo de nada menos que 130 tramos en diferentes localizaciones, nueve vehículos a elegir y una impagable opción para editar circuitos. Posibilidades más que de sobra para que el jugador disfrute de la conducción durante mucho tiempo.

Manuel del Campo

Un RALLY al alcance de TODOS

Concesionario de lujo









Como podéis ver, el catálogo de vehículos de este juego es realmente atractivo. Se trata de modelos idénticos a los manejados por Sainz, McRae o el propio Mäkinen en el Campeonato del Mundo de Rallies.






Modo Dos Jugadores



Esta opción te permitirá demostrarle a ese amigo que siempre está diciendo que nadie maneja los coches como él que está muy equivocado. Podrás elegir el número de vueltas, el circuito y, por supuesto, cualquiera de los nueve coches.

Modo Desafío



Llegó la hora de enfrentarse al auténtico protagonista del juego, el campeón finlandés Tommi Mäkinen. En una sola vuelta debemos demostrar que somos más rápidos que él, aunque podemos elegir el nivel de dificultad.

Los rallies están de moda: PlayStation recibe un nuevo y excelente simulador de esta modalidad automovilística que destaca por su gran sencillez de control.

Modo Contrarreloj



Desde luego, el modo de juego más parecido a la competición de rallies real. Una competición contra el tiempo en la que podremos incluir el siempre divertido coche fantasma que efectuará la mejor vuelta que hayamos realizado.

Modo Campeonato




Tal vez el modo en el que se le saca más partido al juego. Hay que participar en diferentes rallies e intentar conseguir las mejores posiciones y lograr el mayor número de puntos. Se podrán realizar reparaciones y ajustes mecánicos al coche.




Modo Arcade




También se trata de un modo de larga duración, aunque aquí el requisito para seguir avanzando es no llegar el último en cada carrera. Las diferencias son marcadas por los tiempos con respecto al primer clasificado.



La competición nos llevará a lo largo de 130 tramos repartidos por diferentes países, tales como China, Brasil, Suiza, Gales... también habrá diferentes tipos de pistas: asfalto, barro, tierra o nieve y correremos a diferentes horas del día.



Este simulador ofrece numerosas opciones de configuración y modos de juego, consiguiendo así una larga duración.





Edición de circuitos

Sensacional opción para crear nuestros propios circuitos, eligiendo la superficie, condiciones climáticas y trazando uno a uno todos los tramos. Después se pueden probar e incluirlos en el Modo Campeonato. Alucinante.










Los efectos de luz constituyen uno de los mayores atractivos del juego. Incluso podemos encender y apagar nuestros faros en cualquier momento de la carrera.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Europress
Programación:	Europress
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	130 tramos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 89
Sin alcanzar un nivel brillante, ofrece un aspecto bastante atractivo y contiene algunos detalles excelentes, como los efectos de luz.

SONIDO: 79
Los efectos de sonido están bien, pero sin pasarse, y la banda sonora no es precisamente para grabársela.

JUGABILIDAD: 94
El control de los vehículos es preciso y muy suave y consigue ofrecer una conducción cómoda, accesible a cualquier jugador.

DIVERSIÓN: 92
La cantidad de modos de juego, tramos y coches a elegir le convierten en un juego muy atractivo, con muchas posibilidades y larga duración.

VALORACIÓN: 90
«Tommi Mäkinen» es un juego de rallies muy divertido, un juego pensado para el gran público. Técnicamente no llega a un nivel impresionante (aunque tampoco hay nada que reprocharle en este aspecto), pero su gran baza reside en su impagable jugabilidad, resultando incluso más manejable que sus competidores por su ajustada mezcla entre arcade y simulador.
Sus numerosos modos de juego hacen el resto para convertirle en un gran juego de coches.

ALTERNATIVAS:
La referencia más clara e inmediata es **«Colin McRae»**. El juego de Codemasters es muy superior en el apartado técnico y ofrece un planteamiento hiperrealista de la simulación. **«Tommi Mäkinen»**, sin embargo, propone una jugabilidad ajustable a cualquier tipo de usuario, más modos de juego y un planteamiento pensado para quienes huyen de las complicaciones. En la onda de **«V-Rally»**.



¡Gran noticia!: ¡Geri NO se va de las Spice Girls!... Lo sabemos de buena tinta, porque hemos estado bailando durante horas con ella. Bueno, con ella y con las otras componentes del famoso grupo de inglesitas.

Haciendo memoria, los únicos antecedentes de un juego de este tipo los encontramos en los títulos de Mega-CD que se basaban en los vídeos de INXS y Music Factory. Otros sólo tenían referencias a los artistas, como «Revolution X», donde podíamos ver y oír a los componentes de Aerosmith; y, si acaso, en «Moonwalker», con Michael Jackson haciendo su imposible paso.

El caso es que nadie se había atrevido antes a desarrollar un título como este que nos ha traído Sony. Se parte del principio de que te gusta la música, te gusta bailar, y te gustan las Spice Girls. Si cumples estos tres requisitos, este "juego" (la verdad, no sabemos cómo denominarlo) debe interesarte simplemente por su naturaleza.

Ni siquiera haría falta hablarte sobre sus graciosos gráficos, (con conseguidas caricaturas poligonales de ultraenlazados movimientos), ni sobre sus efectos de luz verdaderamente deslumbrantes. O del sonido, ¿no sería una tontería decir que tienes sus cinco mejores temas (segmentados) para mezclar, y voces en castellano (menos cuando cantan, claro)?

La forma de divertirte

que propone este programa consiste en mezclar un tema, aprender a bailar tu propia mezcla mediante combinaciones predeterminadas de botones, hacer bailar como quieras a cada una de las mozas con las combinaciones anteriores, y, por último, filmar un vídeo con el que deslumbrar a otro fan amigo tuyo, o a tí mismo, que su trabajo lleva. No hay competitividad, no tiene niveles de dificultad, no tiene final... no es un juego, es una original experiencia que te deja desarrollar la creatividad ciñéndote al mundo Spice. A nosotros nos ha gustado, y esperamos que la PlayStation siga recibiendo programas de este tipo... o de cualquier otro tipo que muestre tanta originalidad por sólo 3.990 ptas.

Javier Domínguez

¿BAILAS muñeca?

Cómo jugar

Mezcla



Lo primero es elegir qué canción nos gusta más. Después iremos saltando sobre los recuadros para grabar nuestra grandiosa mezcla.



Escuela



Conseguir aprenderse todos los pasos, no es tan difícil con la ayuda de este señor, que va nombrando cada una de las secuencias posibles



Baile



Cada una de las muchachuelas irá ofreciéndose para que tú decidas los pasos (pulsaciones de cuatro botones) que exhibirá en el vídeo.



Filmación



Con las chicas bailando lo que has ordenado, tienes libertad para hacer zooms, primeros planos, y mover la cámara por todo el local.





Sony nos presenta un original CD que los fans de las "chicas picantes" no pueden dejar pasar.

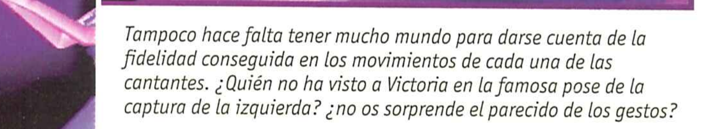
Lo más Spice



La cantidad de imágenes, anécdotas, entrevistas y demás que se incluyen en el CD harán las delicias de los acérrimos fetichistas spiceros.







Tampoco hace falta tener mucho mundo para darse cuenta de la fidelidad conseguida en los movimientos de cada una de las cantantes. ¿Quién no ha visto a Victoria en la famosa pose de la captura de la izquierda? ¿no os sorprende el parecido de los gestos?

Consola:	PlayStation
Tipo:	Musical
Compañía:	Sony
Programación:	Sony
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 92

Escenarios psicodélicos y llenos de focos para las mejores caricaturas poligonales que hemos visto. El movimiento está tan perfectamente diseñado y realizado, que parece que las estemos viendo bailar de verdad, a cada una con su estilo.

SONIDO: 86

Voces en castellano para saber lo que tenemos que hacer. Lo demás son canciones segmentadas "en lonchas" con calidad CD. Algunos fans echarán en falta ciertas estrofas de las canciones.

JUGABILIDAD: 83

En la parte de "juego", sólo tenemos que pulsar los botones a tiempo para marcar los pasos. No presenta ninguna dificultad, ni siquiera para los desdentados de la casa, ya sea el bebé o el abuelo.

DIVERSIÓN: 84

Si pasas más de dos minutos mezclando una canción, seguro que no te mueves del sitio hasta haber filmado el vídeo con el zoom que querías hacerle a Victoria justo antes del estribillo. Dudamos si esto es diversión o satisfacción, pero es una sensación agradable en cualquier caso.

VALORACIÓN: 88

«Spice World» es una experiencia nueva, un semi-experimento, el programa más extraño de la historia de Sony y, precisamente por eso, destaca sobre todos los demás. El ejemplo de juego musical que vimos en «Parappa the Raper», ha sido llevado al otro extremo del concepto, dando de lado a la parte de videojuego puro para fomentar mucho más el apartado creativo. Ahora bien, todo está en función, por supuesto, de que te gusten las Spice Girls...

ALTERNATIVAS:

*«**Spice World**» es un juego único y, si suspiras por las Spice, muy recomendable.*









GHOST IN THE SHELL

Con el MANGA por bandera



El robot protagonista del juego podrá subirse por paredes totalmente verticales.

Desde que el fenómeno manga apareció en nuestro país, numerosos juegos han aprovechado el tirón de una exitosa serie para ofrecer un título con más nombre que calidad. Este no es el caso del mangaka Masamune Shirow, que hasta la fecha se había negado a ceder sus creaciones para la producción de un videojuego a no ser que se garantizara un alto nivel de calidad.

La obras de este dibujante japonés han tenido siempre dos constantes: un elaboradísimo estilo gráfico y una complejidad argumental digna de mención. Por suerte, la primera adaptación de uno de sus mangas -Ghost in the shell,- al mundo de los videojuegos ha dejado de lado las complicadas tramas para ofrecernos un juego cargado de acción pero que mantiene una exquisita brillantez en el apartado gráfico. Y, cómo no, que toma a los elementos más representativos de sus mangas -los exoesqueletos- como protagonistas.

Como integrante de un cuerpo especial de policía, tu cometido será proteger el bienestar de la comunidad ante los permanentes intentos de romper la supuesta paz que impera en el distrito. Para ello, la teniente Kusunagi -la protagonista- va metida en el interior de un robot-araña fuertemente armado y capaz de trepar, saltar y adherirse a las paredes.

Todas estas habilidades nos permiten enfrentarnos a los enemigos siguiendo estrategias distintas ya que, por ejemplo, es más fácil eliminar a un enemigo si le atacamos desde la pared o el tejado de un edificio que desde el propio suelo. Esta variedad de estratagemas se ve ampliada gracias a las construcciones propias de cada escenario, que pondrán a disposición del usuario puentes, edificios y torres desde las que podremos tomar posiciones aventajadas para eliminar a nuestros contrincantes.

Por otro lado, las misiones que deberemos cumplir montados en nuestro ágil artefacto son de lo más variado. Las doce operaciones policiales que componen el juego, aunque pueden parecer pocas, os mantendrán pegados al televisor por su extraordinario encanto y endiablado nivel de dificultad. En todas ellas tendremos que explorar unos amplios escenarios en busca de los objetivos que el alto mando nos imponga. Una vez cumplidos, nos espera un enemigo final de talla XXL -de fabuloso diseño-, equipado con numerosas armas y con pocas ganas de cooperar con la policía.

Como veis, el argumento no es muy original, pero es que el encanto de este "shoot´em up" no reside en las misiones, sino en la forma de cumplirlas gracias a las infinitas posibilidades que nos ofrece el robot protagonista.

Sin duda alguna, «Ghost in the Shell» es un título muy completo, de excelente factura, cargado de nuevas e interesantes ideas que aportan al género una nueva y divertida dimensión.

Alberto Lloret

ALGO MÁS QUE ENEMIGOS






Como en todo buen "shoot'em up", cada misión tiene como colofón un espectacular y desproporcionado enemigo final que, haciendo uso de todo su arsenal, venderá muy cara su derrota. Es justo decir que el nivel de dificultad de todos estos "mechas" es algo más que elevado, ya que sus continuos cambios en los patrones de ataque dificultan aún más su reducción a chatarra. Su planteamiento gráfico -si es que os sobra tiempo para admirarlos mientras esquiváis sus persistentes bombardeos- recuerda en todo momento al de los engendros aparecidos en los mangas de Shirow.





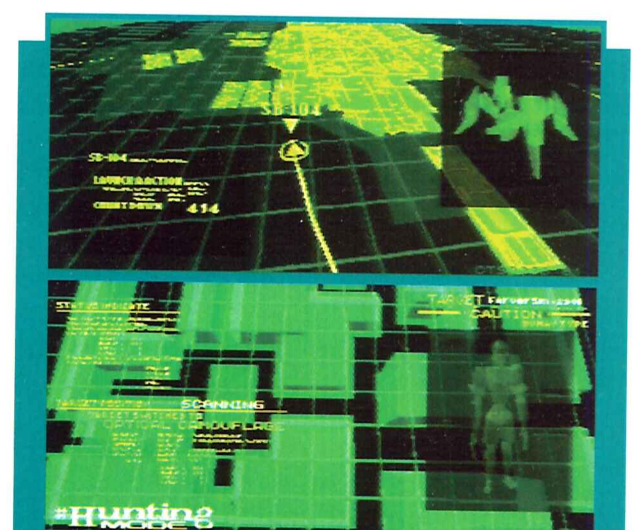
Dispositivos como la visión nocturna aumentan los recursos de nuestro robot-araña.



Tras una larga espera, por fin llega a PlayStation este original "shoot'em up" que, además, presenta una elevada calidad técnica.



Las numerosas y cuidadísimas escenas de vídeo al estilo manga nos presentan la preparación de las misiones.



La presentación de las misiones recuerda mucho a las vistas en «Ace Combat», principalmente por los mapas holográficos. Estos nos indican la ruta a seguir y los objetivos que debemos cumplir.





ARMADO HASTA LAS BISAGRAS



Dos ametralladoras -situadas en la parte frontal del arácnido- son el arma básica para eliminar a los enemigos menores.



Los misiles guiados por calor representan la forma más segura de atacar con el máximo sigilo y eficacia.



Las granadas se encuentran dispersas por los mapeados y son, sin lugar a dudas, el arma más destructiva.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	SHOOT'EM UP
Compañía:	SONY
Programación:	EXACT
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	12
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 92
Al atractivo ambiente propio del universo de Shirow, añádele una impecable realización técnica y una rapidez de movimientos más que considerable.

SONIDO: 90
Melodías de corte futurista y en plan techno crean la ambientación ideal para que nos internemos en la atmósfera del juego. Los efectos complementan la sensación de estar inmerso en la misión.

JUGABILIDAD: 91
Sencillez y precisión definen un apartado que sorprende por la versatilidad de los movimientos del robot-araña, aunque primero os tendréis que acostumbrar a estar boca abajo o pegados a una pared.

DIVERSIÓN: 92
No es el típico "shoot'em up" de disparar a diestro y siniestro, ya que el componente estratégico os hará analizar desde qué punto es más favorable atacar, lo que aumenta sus posibilidades de diversión. La ajustada dificultad y la variedad de misiones lo hacen muy adictivo.

VALORACIÓN: 91
«Ghost in the Shell» es un "shoot'em up" que, aún manteniendo la premisas del género, se aleja bastante de la mecánica habitual. La capacidad del robot de subirse por las paredes le añade al juego un interés especial y le imprime un notable componente estratégico a cada una de las misiones. Un título recomendable tanto para los seguidores del manga como de los juegos de acción.

ALTERNATIVAS:
*La peculiaridad del protagonista y sus infinitas posibilidades convierten a **«Ghost in the Shell»** en un título distinto. Evidentemente el género está plagado de excelentes representantes, pero este título tiene una personalidad que le hace único.*





Antes de empezar a recorrer el asfalto, nuestro superior nos mostrará -en perfecto castellano- los objetivos a cumplir



Crime Killer

Otra de POLICÍAS del Futuro

La gasolina ya no es la principal fuente de energía. En su lugar, unas potentes baterías basadas en la energía solar hacen funcionar prácticamente todo. Este gran avance tecnológico ha producido un cambio rotundo en los países basados en la antigua economía industrial, dejando a los gobiernos en la más precaria de las situaciones. Los cuerpos de seguridad del Estado han sido abandonados a su suerte, permitiendo que las bandas organizadas se hagan con el control de la ciudad.

La empresa Uriel -creadora de las dichosas baterías- decide comprar el cuerpo de policía y dotarlo con las mismas armas que poseen terroristas. De nuevo, la lucha contra el crimen está igualada.

Nuestra misión, como puedes suponer, será velar por la paz. Y, cual Santiago Segura en Torrente, deberemos patrullar las calles de la ciudad -montados en uno de los tres potentes y destructivos prototipos- en busca de los más ruínes y peligrosos delincuentes. Eso sí, sin tener que escuchar los guturales sonidos del Fary.

La mecánica del juego recuerda bastante a la vista en la tercera parte de «Die Hard Trilogy» -para los que no se acuerden, la del coche-, que al igual que en este título consiste en localizar y reducir los elementos subversivos que el radar nos va mostrando (aunque esta vez contamos con los mensajes que nuestro superior nos envía por el transmisor). Sin embargo, la diferencia fundamental reside en los objetivos que deberemos cumplir, los cuales en esta ocasión son bastante reiterativos y se limitan prácticamente a hacernos detonar bombas y a tener que destrozar coches a balazo limpio, si bien también se nos permitirá grabar secuencias en vídeo (por ejemplo, los trapicheos que un policía se trae con un narcotraficante), o paralizar el vehículo de un conductor con un par de copitas de más.

Las similitudes con el título de la Fox no acaban aquí, ya que su apartado gráfico también resulta sospechosamente parecido, aunque sin llegar a la calidad de aquel. Lo cierto es que el diseño de los vehículos se presenta un tanto "cuadradote", alejándose de las sugestivas líneas curvas que siempre han caracterizado a los prototipos futuristas. Por otra parte, los escenarios pecan de ser muy oscuros y pobres en detalle, resultando poco adecuados para el postmodernista ambiente que se nos propone.

«Crime Killer» no pasa de ser un juego correcto y divertido, que pese a su atractivo argumento, se ve carente de alicientes extra y se hace un poco reiterativo.

Alberto Lloret



Una de las misiones más curiosas consiste en perseguir y grabar en vídeo a los vehículos para demostrar sus actividades ilegales.



Para cumplir nuestra misión de limpieza de delincuentes, contaremos con la ayuda de un radar y recibiremos mensajes desde la base.

Las compañías de software siguen empeñadas en presentarnos un futuro en el que reina la delincuencia.

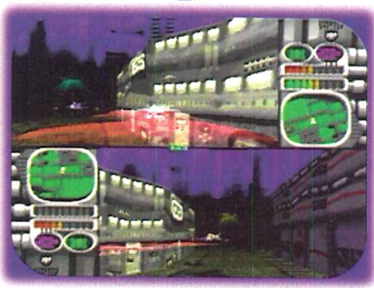








Duelos policiales con un amigo.





Si eres de los que te gusta competir contra un amigo, tienes la posibilidad de hacerlo de dos maneras: destruyendo al rival mediante sucesivas ráfagas de fuego o compitiendo en una frenética carrera.



Gráficamente el juego es correcto, pero sin excesivos alardes en los decorados.



A pesar de que disponemos de 3 vehículos, el sistema de juego varía bastante poco.

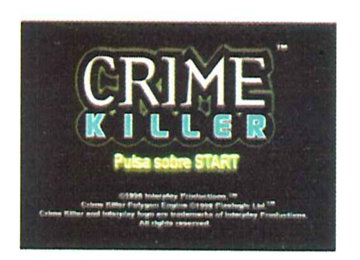
Los vehículos.





Tres vehículos estarán a nuestra disposición para combatir el crimen. Aparte del coche -que recuerda bastante al que aparecía en Robocop- tendremos una potente motocicleta y una nave antigravitatoria más veloz aún. Su potencia de ataque es idéntica.

Consola: PLAYSTATION
Tipo: SHOOT'EM UP/CONDUCCIÓN
Compañía: INTERPLAY
Programación: PIXELOGIC
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: N/D
Niveles de dificultad: 1
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 82

La falta de detalle que caracteriza a los vehículos se hace también palpable en los escenarios, algo incomprensible a estas alturas. La sensación de velocidad, lejos de marear, resulta adecuada.

SONIDO: 79

Melodías basadas en el techno-punk amenizan las persecuciones sin mayores pretensiones. Los efectos de sonido no logran transmitir el ambiente futurista, ni reflejan la contundencia de las armas.

JUGABILIDAD: 89

El vehículo responde con precisión a todas nuestras órdenes. Aunque utiliza todos los botones del pad, te costará muy poco familiarizarte con sus funciones.

DIVERSIÓN: 85

La sucesiva y constante repetición de los objetivos -con alguna minúscula variación- supone la mayor de las desventajas, aunque hay que reconocer que el juego ayuda a combatir el stress.

VALORACIÓN: 82

«Crime Killer» y sus persecuciones policiales recuerdan mucho a una de las fases de «Die Hard Trilogy», hasta el punto de que el aspecto gráfico parece haberse inspirado en este título.
La enorme jugabilidad instantánea de la que hace gala «Crime Killer» se ve eclipsada por lo repetitiva que llega a hacerse su mecánica, lo que hace de él en su conjunto un título aceptable, pero poco brillante.

ALTERNATIVAS:

«Vigilante 8» es la única opción frente a **«Crime Killer»** en lo que a novedades se refiere, pues, a pesar de que sus ambientaciones y estilos de juego son distintos, el concepto es el mismo. En la serie Platinum tienes **«Twisted Metal»** o el ya nombrado **«Die Hard Trilogy»**. Nuestra recomendación iría por este último.

N2O

El remedio definitivo contra las PICADURAS

Jimmy: ¡Nos invaden los insectos!, my God!, ¿qué hacemos?, ¿cómo luchamos contra estos bichos tan pequeños?... argh!, ¡¡que me pican!!

HobbyConsolas: Tranquilo, Jimmy. Tenemos el N2O, el óxido nitroso, el loado producto que toda empresa del sector guarda cuidadosamente en sus oscuros almacenes, la única muestra de...

J: ¡Vale!, trae aquí que me intoxique, y a la porra con todo.

HC: ¡Ejem! No, Jimmy, no es eso.

J: ¿Y qué es entonces?

HC: N2O es un mata-mata con el sistema de juego de siempre, pero una realización técnica de vanguardia. Tenemos a nuestra disposición cuatro naves con comportamientos distintos, la que escojamos irá por el interior de un tubo, a merced de las peristálticas ondulaciones de éste. El orondo corredor no tiene parte superior ni inferior, ni suelo ni techo, de manera que si nos movemos hacia un lado, será el corredor el que gire hacia el lado contrario.

Empezaremos a encontrar un montón de insectos, arácnidos y anélidos que intentarán, poniéndose en medio o mediante disparos, que nuestra carrera hacia el final del túnel quede interrumpida por pequeños tropezones, con lo que perdemos una de nuestras vidas.

Sin embargo, también iremos encontrando multitud de reforzadores para nuestra nave, que ya desde un principio sale considerablemente equipada para el exterminio masivo.

El juego provoca, en un principio, una molesta sensación de mareo con indicios de arcada, que se va mutando a placentera desorientación tras unas pocas y caóticas partidas. Esta inutilidad inicial se resuelve con las instrucciones que nos van dando en el modo tutorial, gracias a las cuales nos iremos enterando de que no podemos reforzar la nave con hormigas rojas, sino con ítems en forma de arma, y de que las únicas setas que nos sentarán bien tienen topos blancos sobre fondo rojo, por mucho que nuestro socorrido libro "Con cesto y bastón" diga lo contrario.

Una vez aprendido el tema de apariencias engañosas, «N2O» se quita la cazadora y reta a cualquier "listillo" a superar cada uno de sus niveles, con su guardián final, sus texturas de fantasía y su desorbitada velocidad con aceleración constante.

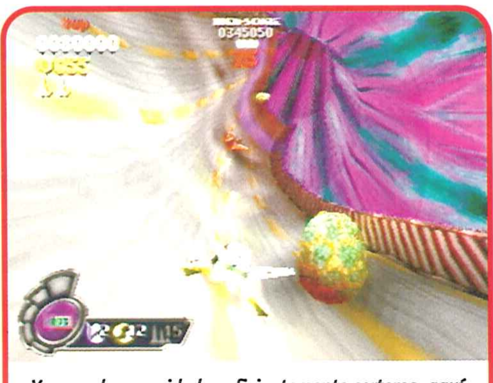
«N2O» es simple de concepto, pero barroco y espectacular en su planteamiento gráfico y, sin duda, consigue superar con nota el nivel de diversión que el género presenta actualmente en el mundo consolero.

Jimmy: Vale, tío. Trae "pacá".

Javier Domínguez



Cada insecto eliminado formará parte del recuento final de cada fase. Así, podremos ganar una o dos vidas por fase, si somos lo suficientemente certeros.



Y, como hemos sido lo suficientemente certeros, aquí estamos, en una fase de bonus consistente en reventar los huevos y recoger las monedas de dentro.



Nuestra nave también está capacitada para realizar pequeños, y torpes, saltos que nos permitirán evitar obstáculos, como las orugas o las condenadas minas.





El modo para dos jugadores nos da opción para pantalla partida o completa. Con la primera, los jugadores podrán distanciarse y pelear por terminar antes que el otro; la segunda permite un juego más cooperativo, aunque se eliminan las rotaciones del tubo.







El genero del "shoot'em up" en su faceta espacial recibe al exponente más espectacular y colorista.







Y se hizo la luz...



Hacerse, hacerse... más bien, se emitió, reflejó, difuminó... La habilidad de los programadores para manejar el comportamiento de la iluminación dentro de los túneles, nos ha dejado totalmente alucinados. Consiguen dejar al observador en estado de "shock".







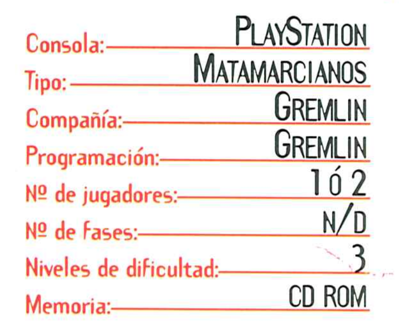
Aún incluso con la pausa pulsada, la pantalla experimenta unos movimientos giratorios tan mareantes, que pueden provocar que no cenéis por la noche.

El juego no tiene distintas vistas, sencillamente incluye un zoom entre los controles para que, incluso durante la partida, podamos elegir la distancia en la que mejor nos desenvolvamos.









Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	MATAMARCIANOS
Compañía:	GREMLIN
Programación:	GREMLIN
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	N/D
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 94

Los efectos de luz son los más espectaculares que hemos visto nunca. El diseño de los bichos impresiona, al igual que la velocidad de movimiento. Una explosión de luz y color a 200 por hora.

SONIDO: 86

Efectos de disparo y explosiones típicos sirven de condimento a una música tecno a todo trapo, que insta al ataque de nervios permanente.

JUGABILIDAD: 87

Si no tienes mando analógico, tendrás un juego incontrolable. Con él, tendrás toda la precisión que requiere, que es mucha.

DIVERSIÓN: 88

Su frenético ritmo y su brillante realización, lo hacen impactante a tope. Tras unas cuantas partidas, lo mejor es que te pongas a jugar con -o contra- un amigo.

VALORACIÓN: 89

Tras la fortísima sensación que provoca en un principio «N2O», nos cuesta reconocer que a la larga tiene un pequeño inconveniente: una cierta monotonía. Sin duda es un matamarcianos de una apabullante realización gráfica y que genera muchísima diversión durante las primeras partidas pero, no se... le falta algo. Si «N2O» hubiera ofrecido un pelín más de variedad en cuanto a acciones y situaciones estaríamos ante un imprescindible para cualquier tipo de usuario. De esta forma, "tan sólo" se ha quedado en el matamarcianos más espectacular de la historia.

ALTERNATIVAS:

*Por velocidad, sólo es comparable con **«WipeOut 2029»**, aunque son totalmente distintos en su desarrollo. Sería más adecuado hacer referencia a títulos como **«Nanotek Warriors»** o **«X2»**, pero este es un título ineludible para los amantes del género.*



El domador de MONSTRUOS



Muchos fans del rol ya pudieron comprobar que los anteriores títulos de Konami, «Suikoden» y «Vandal Hearts», además de ser los primeros RPGs "serios", tenían la calidad y duración exigibles para esta consola. «Azure Dreams» es una mezcla de ambos, que toma la tridimensionalidad, los combates por turnos y la estrategia de «Vandal Hearts», y el "espíritu constructivo" (siempre estábamos haciendo obras y retoques en aquel castillo) de «Suikoden».

La trama no es demasiado complicada (en un principio): nuestro personaje es un chavalín que acaba de cumplir la edad necesaria para acceder a la Torre de los Monstruos, lugar donde todo aborigen humano ha conseguido su fortuna. Como su papi, que en paz descanse, estaba considerado un maestro en la caza y doma de monstruos, intentará no ser menos a ojos de la susurrante vecindad.

Así, nos veremos dentro del primer nivel de la famosa torre, acompañados por el único monstruo del mundo que sabe hablar inglés (Konami no quiere enterarse de que hay países en los que se habla castellano), e intentando que los enemigos no se percaten demasiado de nuestra patente inexperiencia en la lucha.

La manera de plantear la acción es bastante arcade, aunque contiene su parte de estrategia típica de los juegos de tablero. Así, nos movemos por un cuadriculado escenario en el que cada cuadro que pisemos significará el paso de un turno. Cuando nuestra aguda visión nos avise de la inminente presencia de un monstruoso enemigo, deberemos pensarnos rápidamente nuestros movimientos, de manera que seamos los primeros en atacar.

La importancia que toman nuestros sumisos acompañantes en los combates es, la mayoría de las veces, superior a la del propio protagonista; esta desigual eficacia se produce gracias a que nuestros subordinados nunca pierden su nivel de experiencia, de manera que cada vez que entremos en la torre, nosotros entraremos con nivel 1, y ellos con el mismo con el que hubiesen salido.

Una vez reunida la suficiente cantidad de dinero mediante la consecución de victorias, comenzaremos a escribir, con nuestras donaciones, la historia arquitectónica del pueblo.

Y no hay nada más que hacer. Ya está. «Azure Dreams» es un juego de rol en el sentido más amplio de la expresión: intentar asegurarse un buen futuro, "echarse novia", y ser un ciudadano modelo en un pueblo de guerreros situado en un lugar fantástico, pero es una pena tener que luchar siempre en el mismo sitio, por muy aleatorio que sea, y empezar siempre en el piso más bajo de la torre. Si se hubiesen incluido más lugares en los que luchar, si no tuviésemos que entrar una y otra vez en la torre, no nos habría resultado tan duro.

Aún así, es muy buen RPG, pero que cuenta con el inconveniente añadido de que no está traducido al castellano.

Javier Domínguez



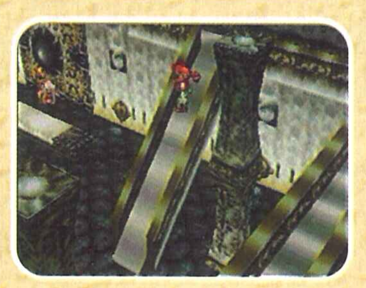


Sé constructivo

Una de nuestras principales tareas consistirá en hacer donativos para la mejora de edificios.

Cuando volvamos a los lugares en los que hemos dejado una "limosnita", los encontraremos cambiados y mucho más lujosos.













Combates estratégicos

Los combates recuerdan mucho a los vistos en «Vandal Hearts». Nos moveremos por una cuadrícula y, por turnos, atacaremos a los enemigos haciendo uso de nuestros poderes y magias variadas.

Sin importar si crees en estas cosas o no, te recomendamos que visites a la adivina del pueblo. Te hará un test para poder darte los consejos adecuados sobre técnicas de lucha, chicas o disfrute de la vida en general.



Konami nos ofrece un Juego de Rol a la vieja usanza destinado especialmente a los amantes del género... que sepan inglés.





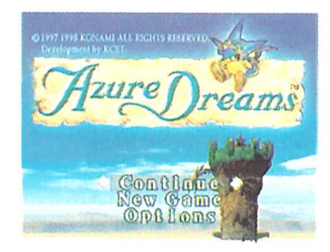




Ligando con las chicas

Esta es posiblemente la tarea más agradable y original de todo el juego: "tirarles los tejos" a las mozas del pueblo. Saludos, citas al atardecer, hacer manitas... todo esto puede terminar en algo "serio" si nos mostramos afectuosos y amables con ellas.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Juego de Rol
Compañía:	Konami
Programación:	Konami
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 83

La tridimensionalidad imprimida es útil en los combates, pero innecesaria en la ciudad, aunque ahí es donde podremos observar los diseños más atractivos. Movimientos y efectos de magia simplemente correctos.

Sonido: 80

Las típicas melodías medievales acompañan incansablemente la acción. Son igual de normalitas que los efectos.

Jugabilidad: 82

Claros sistemas de menús y facilidad en el control durante el combate. Fácil de jugar... si sabes inglés.

Diversión: 85

Al principio todo nos parece demasiado lento ("nada más que de luchal y que de luchal"). Empezaremos a divertirnos de verdad al poder hacer cosas distintas (cuando hayamos entrado y salido de la torre unas veintitantas veces...)

Valoración: 82

El argumento desarrolla una bonita historia a medida que vamos hablando con los lugareños, pero también nos deja libertad para ir a lo nuestro. Si lo que nos interesa es criar monstruos, o construir una descomunal bolera, o "ligar" con alguna buena moza, podemos hacerlo por separado sin tener que enterarnos de todas las otras cosas que puedan ocurrir en la aldea. Este «Azure Dreams» es una buena prueba de fuego para saber quién es, y quién dice ser, un rolero de pro. Traducido habría ganado más puntos.

Alternativas:

Los títulos que más se parecen a **«Azure Dreams»** son también de Konami, **«Vandal Hearts»** y **«Suikoden»**. Mucha mejor opción es **«Alundra»**, que es más aventurero pero en castellano. Compararlo con **«FF VII»** sería demasiado cruel...



JEREMY McGRATH SUPERCROSS 98



Ya desde pequeños, los privilegiados (como la genial "familia Sandoval" del desaparecido Contrapunto) poseedores de una bicicleta capaz de soportar nuestro exagerado tonelaje, nos pasábamos tardes enteras intentando saltar levantando la rueda delantera, o pedalear "sin manos" (tras intentarlo, pedaleábamos sin dientes). Gracias a nuestro innato nivel de destreza, siempre hemos querido conseguir alguna machada algo más difícil que poner la "bici" a dos ruedas (que era todo lo que conseguíamos), y por eso, debemos agradecer a Acclaim la producción de este divertido título.

Aquí ya no montaremos bicicletas, sino motos de la modalidad más espectacular de este deporte, el motocross. Y, por supuesto, los circuitos serán algo más profesionales que los descampados de nuestro barrio. Y tampoco será lo más importante hacer tonterías sobre nuestra motorizada montura -aunque también podemos hacerlas-, sino ganar las carreras.

La propuesta es la misma de la de casi todos los simuladores de velocidad: correr carreras contra varios oponentes en un circuito cerrado, aunque «Super Cross 98» ofrece el aliciente añadido de que podemos "chulearnos" de cara al público.

Para el control de nuestra moto tenemos a nuestra disposición, además de todos los controles obligatorios (acelerar, girar, etc), un freno para la rueda delantera y otro para la trasera, y un turbo que nos permite levantar el manillar y tragar millas en línea recta. Aparte, está el "botón chulesco", el cual alimenta nuestro ego durante la carrera y se convierte en la función estrella del juego.

Podemos hacer cuatro tipos de piruetas, dos en el aire y dos con las ruedas pegadas al suelo. Comenzar estos movimientos es fácil (basta con pulsar el botón correspondiente), pero lo difícil está en volver a la posición inicial con el mismo número de piezas dentales, aunque, con un poco de vista y experiencia, sabremos dónde nos podemos permitir este lujo y dónde será mejor no despegar el trasero.

Los circuitos, aunque escasos, tienen un diseño insuperable, con todo tipo de desniveles, curvas cerradísimas, saltos estratosféricos, e incluso atajos, teniendo la posibilidad de verlos con diferentes iluminaciones, según la hora del día.

Gráficamente «Super Cross 98» es muy vistoso y detallado, como veis en las pantallas. Pero lo que no podéis ver es el gran fallo del programa: el movimiento es muy brusco. Sí, es una pena, pero acostumbrarse a unos descomunales giros, mientras el escenario corre a menos frames de los necesarios, cuesta lo suyo. Lástima, porque de verdad que el juego es muy, muy divertido, y si no hubiese sido por este problema técnico, estaríamos ante un verdadero juegazo de motocross.

Javier Domínguez

ASES del manillar



El campeonato se compone de 11 carreras. Para pasar a la siguiente, deberemos conseguir una posición (mejor los primeros) que nos dé los puntos requeridos antes de comenzar.

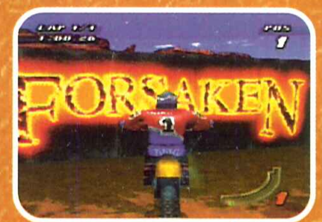


No podía faltar la impescindible opción para dos jugadores a pantalla partida, en la que competiremos directamente contra un amigo. La partición podrá ser vertical u horizontal.

Más circuitos, más

El editor incluido en el juego permite hacer una pista, grabarla, practicar en ella todas las payasadas y todo el tiempo que queramos, e incluirla en el campeonato junto con las demás. Los anuncios no los elegimos nosotros.









Hombre, no es muy rentable hacer estas cosas durante la competición, sobre todo porque podemos acabar como veis abajo...







Ahí te quiero ver

Pulsando el botón "select" durante las carreras, podemos cambiar la perspectiva de la cámara con respecto a nuestro motorista. Hay cuatro posiciones: desde la más alejada se van acercando hasta la vista subjetiva, la más emocionante y dura.

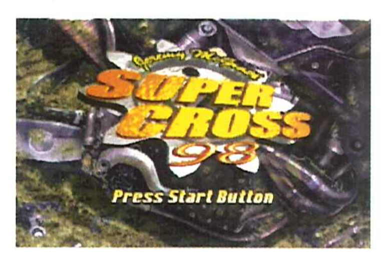


Este simulador resulta realmente divertido, pero presenta algunos problemas técnicos.





Consola:	PlayStation
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Acclaim
Programación:	Atod/Probe
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	7 circuitos + editor
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 79
Muchos detalles, gran realismo, efectos de luz... pero todo bajo la brusquedad de movimientos que, desgraciadamente, caracteriza al juego.

SONIDO: 82
Música específica para cada uno de los circuitos, comprendiendo desde rock hasta country. Efectos de motor normalitos, y un comentarista muy americano, babe.

JUGABILIDAD: 82
El mando analógico es imprescindible, si no, sólo aprenderás a derrapar. Tienes que acostumbrarte a la brusquedad del scroll.

DIVERSIÓN: 87
Es un título muy divertido y muy competitivo, aunque falla en el número de motos (sólo dos), y en la cantidad de circuitos, aunque esto se resuelve creando más con el editor.

VALORACIÓN: 82
Para ser un título editado bajo el prestigioso sello de Probe, no comprendemos cómo el motor 3D tiene un nivel tan bajo de calidad. La técnica no lo es todo en un juego, pero sí en este caso en el que los parpadeos resultan tan evidentes que llegan a hacerse molestos. Si pasamos por alto este punto, encontramos un simulador de los más emocionantes y divertidos que hemos jugado. La inteligencia artificial de los oponentes está muy desarrollada, los circuitos están muy bien diseñados, la posibilidad de hacer piruetas es un punto, las carreras resultan enormemente competitivas... Una pena lo de lo brusquedad del movimiento.

ALTERNATIVAS:
De motos, y que ofrece tanto cross como velocidad, tienes **«Moto Racer»**, que es muy bueno. Más bestia, y no muy logrado, **«Road Rash 3D»**.

VIGILANTE 8™

COMBATES sobre 4 ruedas



Si disponemos de un mando analógico, podremos intentar realizar virguerías del tipo de ponerse a dos ruedas, aunque no todos los coches tienen suficiente estabilidad.

En los EEUU, el contrabando de armas da el suficiente dinero como para vivir del negocio y poder comprar de paso vehículos armados hasta las bielas. Nuestra opinión personal sobre este asunto tiene su importancia, no creáis, ya que en «Vigilante 8» se nos da a elegir entre luchar por la ley y el orden, o por la anarquía y el caos, ya que los ocho personajes a elegir están divididos en dos bandos. El primer grupo es tan malo, que es fácil imaginarlos pisando el césped o despertando a niños de meses; los otros personajes son gente decente, de esos que hacen la primera comunión dos veces.

Ambos bandos son propietarios de unos vehículos equipados de serie con una ametralladora y capacitados para ensamblar otras armas más potentes, que encontrarán desperdigadas por los escenarios.

Al jugador se le da el papel de uno de los personajes, de forma que nos enfrentaremos contra todos los demás vehículos que participen en cada escenario, los cuales, por cierto, son muy abruptos, lo que provoca que todo el mundo, por muy triste que esté, se ponga a dar saltos cada vez que se sale del asfalto.

El argumento, distinto para cada personaje, se irá desarrollando cada vez que superemos una fase (en el modo historia), de forma que serán posibles los enfrentamientos entre componentes del mismo bando. Los demás modos de juego -arcade, versus y cooperativo- se centran más en la acción, que consiste en evitar ponerse a tiro de los demás, disparar a todo vehículo que encuentres, y si quieres, hacer estallar edificaciones, farolas o árboles hasta conseguir que el escenario se asemeje a una exposición de escultura contemporánea reciclable.

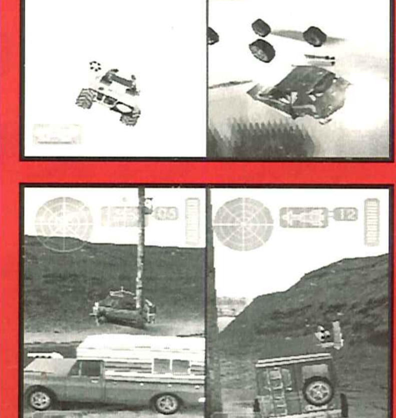
Este sistema de juego ya lo habíamos visto en «Twisted Metal», pero la acción y realización técnica de aquel dejaba mucho que desear. «Vigilante 8» es rápido, preciso, un juego que te hace vibrar (literalmente si usas Dual Shock) mientras persigues a un enemigo al que le has cogido tiña o te escondes en un aparcamiento subterráneo orando para que se maten entre ellos (un sistema algo cobarde, pero que funciona).

Javier Domínguez









«V8» ofrece dos maneras de jugar en compañía: el modo versus de siempre, en el que sólo se puede triunfar machacando al rival; y el modo cooperativo, en el que hacemos destrozos a pachas con el compañero entre los vehículos enemigos.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	ARCADE/CONDUCCIÓN
Compañía:	ACTIVISION
Programación:	LUXOFLUX
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	48
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



En este curioso juego se combinan la simulación de conducción y el "shoot'em up" a partes iguales.



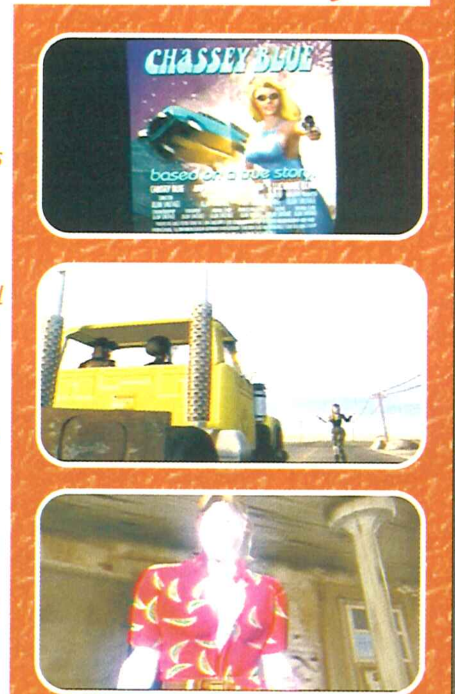
El apartado gráfico de «Vigilante 8» está bastante cuidado, y al excelente control de los coches, habrá que añadirle atractivos escenarios, sobre los que correremos -y dispararemos- de día, de noche, al atardecer...

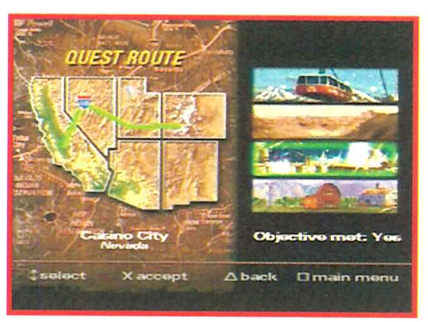


Cada uno de los doce personajes -buenos y malos-, tiene su propio vehículo, los cuales ofrecen prestaciones técnicas muy diferentes.

Cada uno con la suya

La historia de cada uno de estos personajes de retorcidas maneras de vivir, tiene su correspondiente desenlace final. Unos triunfan en el cine, otros vuelven a las andadas... No os vamos a contar más porque le quitaríamos la gracia, pero sí os decimos que disfrutaréis con la elevada calidad de estas escenas renderizadas.





El juego consta de ocho larguísimos circuitos que transcurren por Estados Unidos y que atraviesan todo tipo de zonas: desérticas, montañosas...



Al terminar cada nivel, la cámara se alejará, dejándonos observar el penoso estado en el que suelen quedar los escenarios. También veremos la calificación que hemos obtenido.

GRÁFICOS: 87

Aunque algunos escenarios están realizados con maestría, otros pecan de pobres. En ocasiones, cuando se arma una buena, se ralentiza la acción.

SONIDO: 90

Originales temas de los 70 como banda sonora. Explosiones, motores y frenazos de calidad, pero voces en inglés.

JUGABILIDAD: 92

El sistema de control (analógico recomendado) tiene una respuesta muy fiel. Podéis "pegar pisotones" al acelerador para subir una cuesta, frenar justo al borde de un precipicio, poner a dos ruedas el vehículo...

DIVERSIÓN: 85

La acción, y las posibilidades de jugar con diferentes estrategias, lo hacen muy interesante e impactante a corto plazo. La solución a la monotonía está en la opción para dos jugadores.

VALORACIÓN: 86

«Vigilante 8» se encarama a la cima de los juegos de conducción/"shoot'em up". Sus 8 escenarios, a pesar de parecer escasos, son inmensos, obligando al jugador a recurrir al radar en muchas ocasiones. También parece escaso el número de vehículos -12-, pero existe tanta diferencia entre ellos, que la adaptación a la particular manera de conducirlos requiere volver a empezar casi desde cero cada vez que cambiamos de personaje. «Vigilante 8», a pesar de su extravagante argumento, divierte.

ALTERNATIVAS:

*La distancia en el tiempo con ambos **«Twisted Metal»** le hace superarlos en todos sus aspectos. Si no te gusta el ambiente de los 70, puedes probar con **«Crime Killer»**, otro tipo de visión del caos con escenarios y vehículos futuristas.*

Manadas de PILOTOS energúmenos

CIRCUIT BREAKERS



Aquí tenéis una par de bonitas instantáneas extraídas de la intro. Pa´ que no os quejéis.



Las carreras de coches "serias" están tan bien representadas ya en PlayStation, que sería muy osado intentar mejorarlas. Por eso, o porque les apetecía, Mindscape ha vuelto a la idea de las carreras locas, con unos circuitos de recorrido confuso y un rebaño de vehículos intentando hacerse con el primer puesto.

Gráficamente este título no llama demasiado la atención, ya que el diseño de vehículos y circuitos es bastante austero en polígonos, pero el buen manejo de las tres dimensiones queda demostrado con los movimientos de la cámara que sigue la acción.

La propuesta, aunque no muy original, se caracteriza sobre todo por la recogida de ítems durante la carrera, algunos de los cuales tienen efectos sorprendentes sobre los vehículos (agrandar, encoger, dar saltos descontrolados...) mientras que otros, como los disparos o el turbo, están ya un poco vistos.

Disputar carreras de un jugador contra otros siete participantes en circuitos más difíciles de aprender que el listín telefónico (y algunos más largos que el programa "Sorpresa, Sorpresa"), no resulta todo lo adictivo que debería. La explicación tiene varias vertientes: 1-los vehículos controlados por la CPU parecen un grupo de colegiales "disfrutando" de una excursión (van siempre en "fila india"), y, si no estuviéramos nosotros ahí para desordenarlos (siempre salimos los últimos, y de alguna manera tendremos que ir haciéndonos sitio), tened por seguro que terminarían la carrera en el mismo orden de salida; 2-Los ítems no son de gran utilidad, sino todo lo contrario, es decir, que muchas veces los utilizaremos nada más recogerlos para que pasen sus extraños efectos lo antes posible (a excepción del disparo y del turbo, obviamente); 3-Teniendo presentes los dos puntos anteriores, queda claro que nos tenemos que ir apuntando a un cursillo de adelantamiento en curvas, ya que, como todos nuestros vehículos tienen la misma velocidad punta (sólo cambian en aceleración y maniobrabilidad, y no mucho), las rectas son un mero trámite.

Pero estos inconvenientes dejan de serlo en la modalidad batalla, en la que hasta cuatro jugadores se pueden enfrentar al más puro estilo «MicroMachines», es decir, consiguiendo puntos por sacar a sus rivales de la pantalla. La competitividad se acrecienta considerablemente, y nos será tan difícil despegarnos del mando como ganar a nuestros amigos.

Este «Circuit Breakers» es un título que parece concebido para el modo multijugador, tiene calidad técnica y, en un principio, engancha incluso jugando en solitario, pero se queda algo por debajo de las expectativas que nos había despertado.

Javier Domínguez

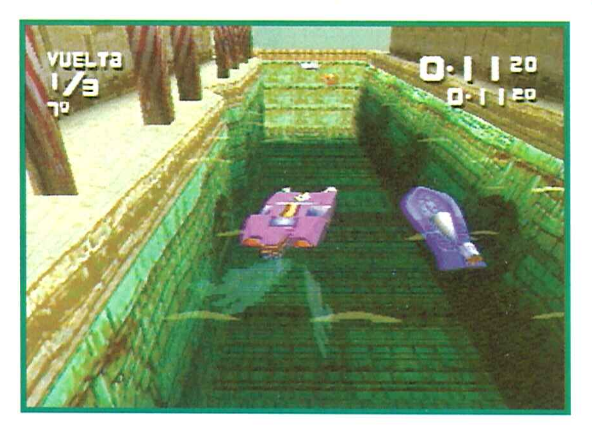








El juego también cuenta con la opción de práctica, en la que se incluirá un condenado coche fantasma, que recorrerá una y otra vez el circuito con nuestra mejor vuelta. No me puedo ganar ni yo.



Para cuando estemos acostumbrados al control sobre los coches, nos pondrán a correr por la superficie de unos sinuosos canales, para lo cual dispondremos de varios modelos de lanchas.



Y cuando controlemos en la superficie de los canales, nos tocará aprender a manejar los submarinos, bastante lentos y poco maniobrables, pero de diseño sofisticado.



Para varios jugadores

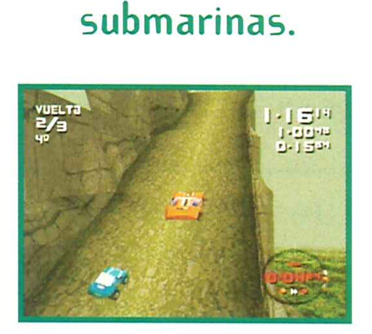
El modo combate permite a 2, 3 ó 4 jugadores simultáneos, correr en circuitos especialmente diseñados para hacer vibrar a los participantes. Para ganar, hay que sacar a todos de la pantalla.







Este título nos invita a afrontar alocadas carreras con coches, lanchas y naves submarinas.



Los circuitos están repletos de ítems que mejorarán nuestros vehículos o que nos permitirán disparar contra los rivales.





Consola:	PlayStation
Tipo:	Carreras/Arcade
Compañía:	Mindscape
Programación:	Supersonic
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	Más de 30 circuitos
Niveles de dificultad:	2
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 84
Calidad variable en los circuitos. Los vehículos son simplones, aunque sólidos. Muy buena sensación de velocidad.

SONIDO: 84
Buena música, que varía lo suficiente como para no cansarnos. Efectos de motor conseguidos, sobre todo bajo el agua.

JUGABILIDAD: 90
Con sólo tres botones, controlamos los coches mejor que unas alpargatas viejas. El mando analógico (si tenéis Dual Shock, activad la "viribaración") nos dará mejores resultados.

DIVERSIÓN: 83
Entretenido. El modo multijugador sube este parámetro considerablemente.

VALORACIÓN: 83
Si no tienes MultiTap y quieres hacerte con este título, mejor será que ahorres para las dos cosas, porque sin él, «Circuit Breakers» es como un bocadillo de chorizo sin chorizo. Un juego de carreras tan arcade, tan loco y que permite "pelear" con los contrincantes, requiere unos competidores con un nivel de inteligencia al menos tan alto como el tuyo. Habiendo atajos, que los hay, los coches controlados por la consola nunca los cogen, y ni siquiera intentan cerrarte en las curvas.
El juego brilla en el modo multijugador donde tiene alicientes para mantener pegados al mando a cuatro señores durante días.
En general, está bien.

ALTERNATIVAS:
¿**«MicroMachines V3»**? Pues es, aunque mucho más antiguo, mucho más divertido si vas a jugar tú solo. De bastante calidad también tienes **«Street Racer»**.



Fluid



Terapia acuática contra el stress













En el reciente E3 pudimos ver unas brevísimas imágenes de un delfín vagando por parajes sabmarinos de gran belleza y acompañado de unos suaves temas musicales. En aquel momento pensamos que quizás se trataba de una nueva versión de «Ecco the Dolphin», pero ahora, con el compacto en la mano, hemos podido comprobar que este título no tiene nada que ver con el cartucho que apareció para la consola de Sega.

De hecho, «Fluid» no se parece ni a ese ni a ningún otro título, ya que no puede considerarse un juego -por eso no lo hemos puntuado- debido a que su mecánica se aleja totalmente de lo habitual.

Este programa de Sony se decanta por la composición musical, convirtiendo tu PlayStation en un miniestudio de grabación y el pad de control en diferentes instrumentos musicales, todo ello acompañado de relajantes imágenes de un delfín que se desplaza por diferentes fondos marinos .

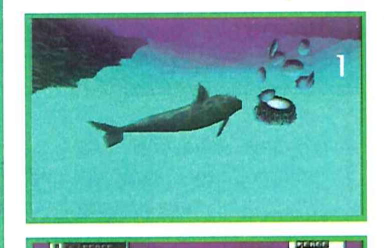
Contaremos con 24 ritmos distintos, todos ellos de marcado carácter New Age, que servirán de base a nuestras composiciones (o improvisaciones) musicales. La perfecta combinación de nuestras melodías con las sugerentes imágenes te llevará a un estado de tranquilidad y de paz rara vez proporcionado por una consola.

Sin duda «Fluid» es un excelente sistema para relajarte tras la tensión que genera tanto arcade de lucha y tanto "shoot´em up".

A nosotros nos ha gustado la idea, aunque quizás podía haber dado un poco más de sí.



Compón tus propias melodías.





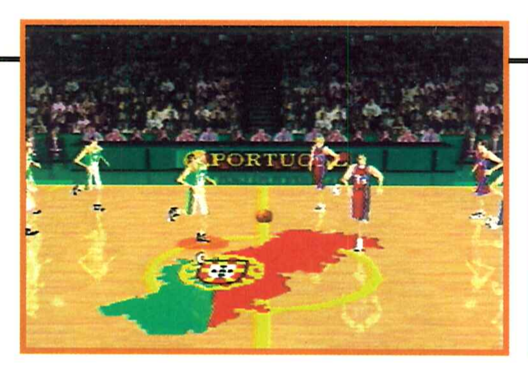
3



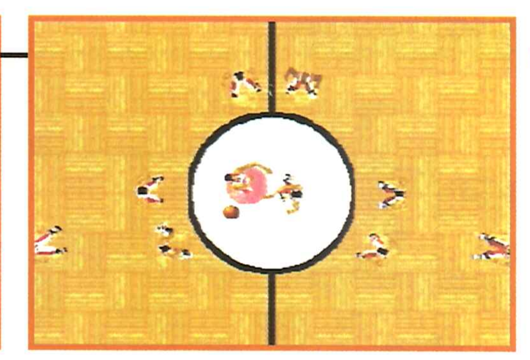
La puerta de entrada al miniestudio de grabación (1), nos ofrece muchas posibilidades. La pantalla principal (2) nos muestra los canales que están funcionando. Cada instrumento (3) tiene unas variables que os permitirán modular su sonido a nuestro antojo. Por último, la librería de instrumentos (4) nos permitirá escoger entre baterías, guitarras, y muchos instrumentos electrónicos. No hay que ser un profesional, pero para sacarle todo el partido a este programa sí que hay que tener cierto sentido musical.





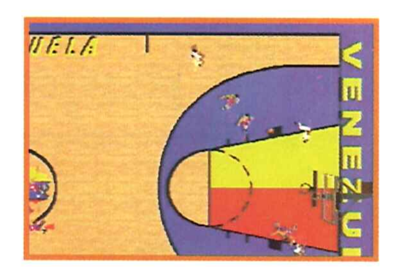






Simulador de "globocesto"

WORLD LEAGUE BASKETBALL







El baloncesto es un deporte rápido, fluido, en el que la destreza de los jugadores marca el desarrollo de los encuentros. El público vibra, anima a su equipo y mantiene un inusual estado de ansiedad hasta la conclusión del partido. Los juegos de PlayStation dedicados a este deporte han conseguido, en su gran mayoría, mantener estas virtudes gracias a sus cuidados gráficos, sus deslizantes movimientos, la imitación de sonidos audibles en las canchas, y, en general, al intento de recrear todos y cada uno de los elementos de este deporte.

La aparición de este «World League Basketball» reniega de todos sus antecesores gracias a la inclusión de selecciones nacionales, en vez de equipos de la NBA, y gracias, especialmente, a su deplorable contenido.

Gráficamente no anda mal del todo, pues las canchas, el público, y los reflejos de los jugadores en el parqué suponen una calidad inusual. Pero el movimiento... No sólo es lento, además (y lo decimos con sorpresa, porque es inexplicable que se den las dos circunstancias al mismo tiempo) es brusco, lo que lima la jugabilidad sensiblemente. Sí, claro, jugar podemos jugar -tampoco hace que te eches a llorar nada más verlo- pero la emoción que transmite es mínima (si nos lo proponemos, seguro que conseguimos hacer ganchillo con el mismo entusiasmo). No considera el pad analógico, los jugadores caminan lentamente -corren si pulsamos el turbo, pero no les multarán por exceso de velocidad, no-, la ejecución de los saltos nos trae a la memoria nuestros tiempos de domadores de batracios, y la pelota debe ser parte de los productos para la promoción "Baloncesto de altura", porque parece un globo con "síndrome de Icaro" (que hay que tirarle piedras para bajarla al suelo, vamos).

En fin, lo único que tiene destacable este título es que ofrece la posibilidad de jugar una liga mundial y un campeonato tipo playoffs con selecciones nacionales. Por lo demás...



Sí, bueno, mucha Estatua de la Libertad, muchos bonitos paisajes de todo el mundo... pero demasiada dejadez técnica.



La oportunidad de jugar un campeonato mundial de selecciones es el mayor (¿único?) punto a favor de este título.



El juego mejora bastante en momentos como estos, en los que los jugadores no están recordándonos qué mal se mueven.



El aspecto gráfico del juego es bastante bueno, donde destaca el efecto del reflejo de los jugadores sobre el parqué .



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

El mejor fútbol portátil

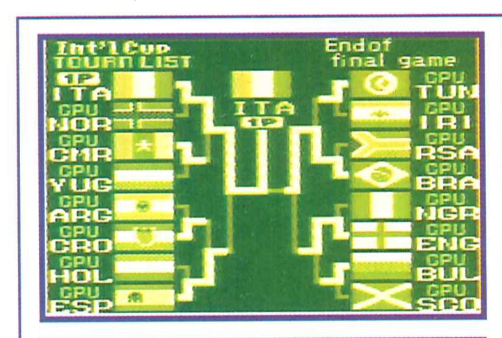
La pequeña de Nintendo, no se caracteriza precisamente por tener un gran catálogo futbolístico, y de los títulos disponibles hasta ahora, tampoco había ninguno que llamara excesivamente la atención.

La llegada de «ISS» a GameBoy nos predispone a comparar, salvando las distancias, esta versión con las de sus mayores. En cuanto a opciones de juego, nos tenemos que quitar la boina y exclamar "¡chapeau!": se mantienen las tácticas de juego y el desgaste de fuerzas de los jugadores, tenemos 36 selecciones de todos los continentes, podemos hacer cambios durante el partido... Pero, claro, el control sobre los jugadores ha perdido realismo, aunque también es cierto que se mantiene la jugabilidad que todo cartucho de GameBoy debe tener.

Sólo podemos pasar o tirar a puerta, y los pases siempre son a ras de suelo, ya que el remate de cabeza ha sido considerado prescindible en esta versión.

Los partidos se desarrollan sin muchos problemas, gracias al indicador de pase que contínuamente observamos en algún jugador de nuestro equipo. Así, podemos centrar en cualquier momento comprometido, ya que el regate, si nos da por hacerlo, es artesanal (depende exclusivamente de nuestra habilidad) y no suele dar buen resultado. Los tiros a puerta son lo suficientemente potentes como para empotrar el balón en las redes, aunque los porteros son bastante eficaces en su función, y sólo se tragarán los tiros cruzados desde fuera del área, con lo que el ataque termina por efectuarse siempre con el mismo sistema rutinario. Aún con estos inconvenientes, -extraídos de la odiosa comparación con otras versiones-, éste es el mejor juego de fútbol que hay en GameBoy. Es muy jugable, e incluso adictivo, y mantiene el espíritu de «ISS».





Int'l Cup DISTPRELI
LEAGUE RANK
End of 1st game

EUROPE A	WIN	WIN PT	LOSE	DRAW
ITA	00	01	00	01
GER	00	01	00	01
FRA	00	00	00	00

EUROPE B	WIN	WIN PT	LOSE	DRAW
NOR	01	03	00	00
DEN	00	00	00	00
WAL	00	00	01	00

El retador Campeonato Mundial se podrá jugar con cualquiera de las 36 selecciones disponibles. Primero disputaremos una liga contra otros dos equipos; si pasamos, vamos a la fase final del mundial, con grupos de cuatro; luego, a ganar o nos vamos a casa.



En Super GameBoy, jugaremos con un marco creado especialmente para el juego. Por cierto, no os distraigáis admirándolo, que algún traidor os pueden clavar un gol.

P1 ITALY

O.K PARAMETER MEMBER START

14	DF	BUSER
15	FW	DEL PAOLO
16	FW	RABANILLI
17	FW	GASIRAKI
18	GK	PEGLIOCA

El cansancio que acusan nuestros campeones se ve reflejado en esas simpáticas caras, con diferentes expresiones para cada uno de los cinco estados.



Un tipo genial

BLASTO

¡Vaya!, nos habéis pillado en plena tarea de redistribución del espacio espacial, moviendo un cajón de 7,3 toneladas en un esfuerzo inhumano. Este Blasto es un tío cachas.



Aquí sí que está brillante, ¿eh? No creáis que el marcianillo ese es el rey Midas (ni siquiera nos ha tocado), es que somos inmunes a todo, hasta a los pies de foto de HC.

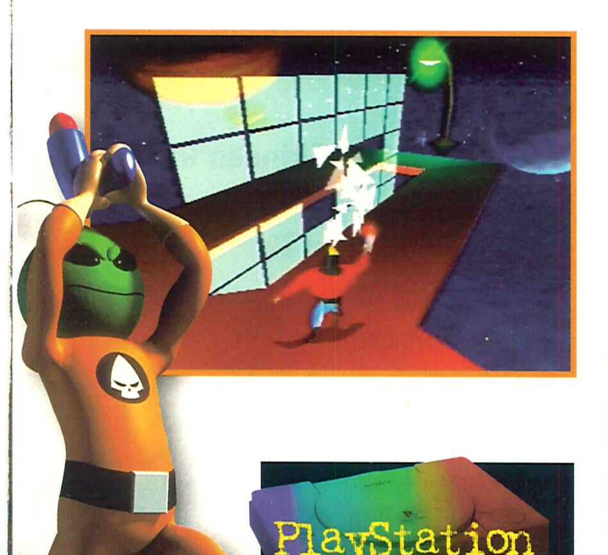
Este título de Sony, es uno de los juegos más gratificantes que hemos visto últimamente. Preguntadlo, venga: "¿Por qué?". NO, no es por sus gráficos, de polígonos simplemente sombreados en su mayoría; NO, no penséis que el movimiento es sorprendente, porque tampoco es eso; NO, no es la jugabilidad, que aunque está bien, tiene un control algo rarito para un plataformas...

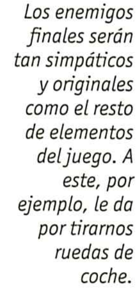
¿Pues dónde está la gracia entonces, os preguntaréis? Pues está precisamente en el hecho de que el protagonista de este juego es un tipo realmente genial.

Blasto es el héroe más bocazas que nunca hemos conocido, de manera que, cada dos por tres, le oímos enunciar frasecitas sobre sus odiosos enemigos, sobre lo mal que le parece aventurarse en un desierto, sobre la inestabilidad de los atributos de las "babies" que debe salvar, o, mayormente, sobre sus magníficas cualidades de héroe -"Pero qué bueno soy", "Al nene de mamá le gusta"...- todo ello siempre en perfecto castellano.

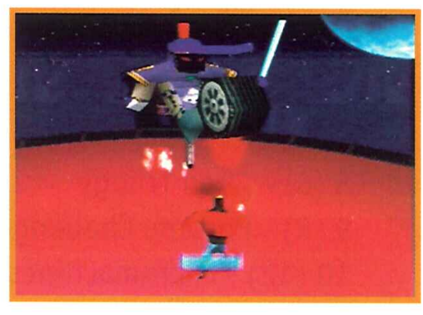
Esta extroversión provoca que, de vez en cuando, Blasto nos quite la palabra de la boca, con lo que consigue ganarse nuestra simpatía casi desde el primer momento. Pero la pena es que este aspecto es el único destacable de un juego que, por lo demás, no sobresale especialmente en ningún apartado.

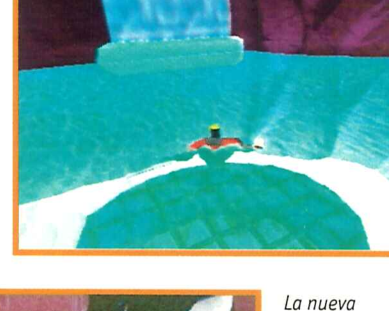
Es cierto que la ambientación tiene un aire muy original y desborda simpatía y, además, las situaciones en las que se ve envuelto nuestro héroe son bastante variadas: podremos verle saltando precipicios, evitando martillos pilones, buceando, rescatando bellas y graciosas mozas, o incluso montando sobre un dócil animal, pero, no sé, quizás el hecho de que en estos momentos haya disponibles otros plataformas más impactantes en el aspecto técnico y que nos proponen ambientes más diferentes entre sí





Los enemigos finales serán tan simpáticos y originales como el resto de elementos del juego. A este, por ejemplo, le da por tirarnos ruedas de coche.









La nueva montura de nuestro héroe le permite sentirse superior a esos insectos, y huir de ellos con mucha más gallardía.

Listas de éxitos

Game Boy

1 (2) - Wario Land 2
2 (1) - Turok
3 (R) - V-Rally
4 (R) - King of Fighters 96
5 (N) - ISS

8 bits

Nintendo 64



*A la espera de joyas como **Banjo-Kazooie** este mes nos conformamos con anteriores lanzamientos, juegos de la talla de **Wetrix**, **Forsaken** o **NBA Courtside**.*

1 (R) - Mario 64
2 (R) - Goldeneye
3 (R) - Forsaken
4 (5) - Quake
5 (4) - NBA Courtside
6 (R) - Mario Kart 64
7 (8) - Wetrix
8 (9) - Diddy Kong Racing
9 (7) - Fighters Destiny
10 (R) - GT 64
11 (12) - Yoshi's Story
12 (11) - ISS 64
13 (R) - Copa del Mundo
14 (R) - Bust A Move 2
15 (R) - Bomberman 64

64 bits

Los meses veraniegos nunca han sido un período demasiado fructífero para las novedades, y este año tampoco ha sido una excepción.

Quienes más han acusado esta situación han sido Saturn y Nintendo 64, consolas que aunque tienen anunciados grandes lanzamientos para los próximos meses, este mes han vivido una sequía absoluta. A esperar.

PSX Platinum



1 (R) - Tekken 2
2 (R) - Soul Blade
3 (R) - Jungla de Cristal
4 (5) - ISS Pro
5 (4) - Tomb Raider
6 (7) - Formula 1'97
7 (8) - Rayman
8 (6) - Alien Trilogy
9 (R) - Porsche Challenge
10 (12) - Micromachines V3
11 (10) - Wipeout XL
12 (11) - Destruction Derby 2
13 (R) - Crash Bandicoot
14 (R) - Bust-A-Move 2
15 (N) - Road Rash

32 bits

Sega Saturn

1 (2) - Panzer Dragoon Saga
2 (1) - Resident Evil
3 (4) - Burning Rangers
4 (3) - Quake
5 (6) - House of the Dead
6 (5) - Fighters MegaMix
7 (8) - Tomb Raider
8 (7) - World League Soccer
9 (R) - Sega Touring Car
10 (12) - Bust A Move 3
11 (10) - Winter Heat
12 (11) - Marvel Super Heroes
13 (14) - Sonic R
14 (13) - Duke Nukem 3D
15 (R) - Street Fighter Collection

PlayStation



1 (R) - Resident Evil 2
2 (R) - Gran Turismo
3 (R) - Final Fantasy VII
4 (R) - Colin McRae Rally
5 (6) - Dead or Alive
6 (5) - Gex 3D
7 (N) - Tommy Mäkinnen Rally
8 (R) - Heart of Darkness
9 (7) - Tomb Raider II
10 (11) - Alundra
11 (9) - Forsaken
12 (N) - Batman & Robin
13 (10) - Toca Touring Car
14 (N) - Ghost in the Shell
15 (R) - FIFA Rumbo al Mundial 98

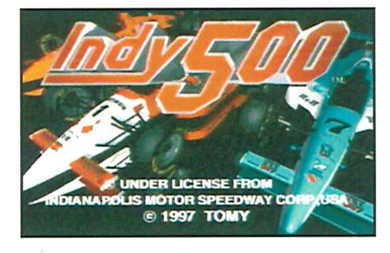
32 bits


CONCURSO
COLIN MCRAE
RALLY
¿Te gustaría sentir toda la emoción de un auténtico rally en tu PlayStation?
Pues pisa a fondo el acelerador y participa en el sorteo de los 20 compactos de «Colin McRae Rally» que sorteamos entre todos los lectores que respondan a estas sencillas preguntas:
1. ¿De qué nacionalidad es el piloto Collin McRae?
2. ¿Qué marca y modelo de coche conduce este genial corredor de rallies?
PlayStation
PAL
COLIN McRAE
RALLY
Codemasters
PlayStation
REGALAMOS 20 JUEGOS
SUBARU
Hella
PIRELLI
BASES DEL CONCURSO
1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación.
2. Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán veinte, cuyos remitentes serán premiados con un juego de "Colin McRae Rally" para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 27 de julio al 30 de agosto de 1998.
4. La elección de los ganadores se realizará el día 2 de septiembre de 1998. Los nombres de los ganadores se publicarán en el número de octubre de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: PROEIN y HOBBY PRESS, S.A.
PROEIN SOFTWARE
PlayStation
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
Nombre
Apellidos
Calle
Localidad
Provincia
Edad C. Postal Teléfono
Pregunta No.1
Pregunta No.2
Envía este cupón, debidamente rellenado a:
Hobby Press, S.A. Hobby Consolas. Apartado de correos 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: Concurso «Colin McRae Rally».

Indy 500

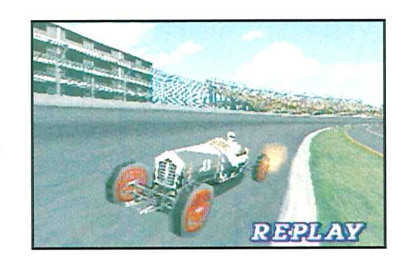
PLAYSTATION

- Nuevos coches:



En la pantalla del título (en la que pone "Press Start") pulsa CIRCULO, X, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, X, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, X, TRIANGULO, CUADRADO. Entra En el menú "Indy 500 Mode" para ver tus nuevas adquisiciones (a mi personalmente me gusta el último, ¿y a ti?.

- Un nuevo Hándicap:



En la pantalla "Indy 500 Mode" ilumina la opción "Qualify" y pulsa manteniendo L1 + L2 + R1 + R2 + START. Mientras que normalmente tendrías que luchar contra ti mismo en un circuito (la "mar" de soso, por cierto), con este truco disfrutarás de una vistas preciosas y de una minicarrera en línea recta donde al final te espera... Mejor lo ves tú mismo.

- Nuevas vistas:



En la repetición de una carrera presiona SELECT y sin soltarlo pulsa cualquiera de estos botones para seleccionar el punto de vista que más te agrade: L1, L2, R1, R2, TRIANGULO, CUADRADO, X. Tienes para todos los gustos: si prefieres alucinar mirando tu propio coche, admirar los mejores adelantamientos, etc...

Croc

SATURN

- Hasta el final de golpe:





Seguro que os habéis planteado que como es posible que un juego como este no disponga de los útiles passwords que te sacan de cualquier apuro. No os preocupéis más porque nosotros nos hemos encargado de que no os hagan falta. En la pantalla de presentación ("Press Start") pulsa X + Y + Z durante unos segundos hasta que veas las palabras "Enter Password". Ahora pulsa IZQ., IZQ., IZQ., IZQ., ABAJO, DCHA., DCHA., IZQ., IZQ., ABAJO, DCHA., ABAJO, IZQ., ARRIBA, DCHA. Si lo has hecho correctamente el juego te transportarás directamente a la última fase en la pantalla de selección de nivel donde, con sólo pulsar "L" o "R", podrás elegir donde prefieres comenzar. Sencillo, incluso más que los passwords.

X-Men vs Street Fighter EX

PLAYSTATION

- Selección por azar:

Escoger un luchador de entre tantos y tan bueno como hay en este juego supone a veces una dura elección. Para seleccionar "por suerte" tu personaje, ilumina el personaje de más a la izquierda en la pantalla de selección y pulsa IZQUIERDA. A los indecisos seguro que este truco les viene bien.



- Colores a tu gusto:

Pulsa LP y LK (CUADRADO + X) cuando selecciones a tu luchador para cambiarle el color. No es que mejore en nada su manera de luchar, pero puedes hacer que al menos mejore su vestuario.



- La Chun-li de toda la vida:

Los seguidores acérrimos de «SF» estarán contentos al saber que en este cartucho se pueden encontrar con la verdadera Chun-li, la de toda la vida. Ilumina a Chun-li en la pantalla de selección de personaje, pulsa SELECT durante cinco segundos y presiona X.



- Jugar con Gouki/Akuma:

Este persoanje nunca los juegos de lucha de Capcom, ¿cómo has podido pensar que no estaba? Pues esta vez es más sencillo de encontrar que cualquier otro. Ilumina cualquier personaje de los superiores de la pantalla de selección y pulsa ARRIBA.

Wipeout 2097

PLAYSTATION

-Passwords:

Desafío 1: C, O, C, T, O, T, T, O, C, C, C, T, X, C
Desafío 2: C, O, C, T, O, T, X, C, X, T, T, X, O, O
Equipo Piraña: Mantén pulsados L1+R1+SELECT en el menú principal y presiona X, X, X, X, O, T, C
Para todos los demás debes mantener pulsados L1+R1+SELECT en el menú principal y...
Clase Fantasma: X, X, X, X, O, T, C
Todos los tramos: C, O, T, O, C.
Pistola: C, O, X, C, O, X, T
Energía: T, X, C, O, T, X, C, O
Armas infinitas:X, X, C, C, O, O, T
Tiempo Infinito:T, C, O, X, T, C, O, X

Snowboards Kids

NINTENDO 64



-Los mejores saltos:

Aquí te proponemos una lista con los mejores saltos que te harán poseedor de la máxima puntuación del torneo. Todos se realizan mientras mantienes el botón A pulsado.

Personaje	Salto	Realización
Slash	Slash Spin	ARRIBA, ABAJO, ARRIBA
Slash	Slash Banzai	IZQ., DCHA.
Jam	Jam the Amazing	ABAJO, ROTAR EL MANDO
Jam	Jam the Great	IZQ., DCHA., IZQ., DCHA.
Linda	Linda Bourgeisie	ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO
Tommy	Fatty Man	ARRIBA, ROTAR EL MANDO ARRIBA

Pitfall 3D

PLAYSTATION

- Muchos códigos, muchas ventajas:

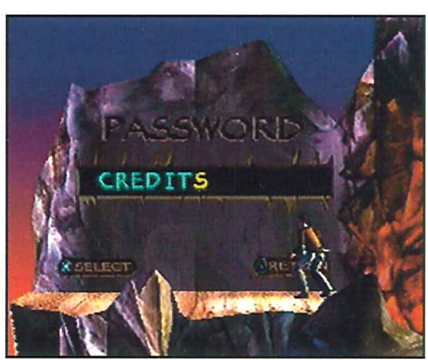
Cada uno de estos passwords tiene una utilidad distinta. Como la lista es tan larga lo mejor es que los pruebes y veas por ti mismo en que consisten. Se introducen, como es normal, en la pantalla de passwords.



BESTFORLAST
GEEHEISBIG
DISCOLIGHTS1
CRANESBABY
GIVEMELIFE
PLAYMOVIES
CREDITS
ZEROGRARRY
2DHARRY
BIGHEADHARY
BIGWORMGUY

- Códigos de nivel:





DEEPDARK
CAKEWALK
GOINGDOWN
JAILBREAK
MAKEMEMIRA1
PITFALLCOMIC
STEVECRANEME
TEMPLEME
VIGILANTE
HOTROCKS
MAGICGARDEN
METROPOLIS
SPOOKMESAS
STOPTALKING
THUNDERDOMES
WOWTHATSHOT



Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a

"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid). Nuestros expertos te resolverán el problema.

Juan Luis del Olmo (Mallorca)

Hola, me llamo Juan Luis y os pido que me digáis algún buen truco para el **Wario Land** de **Game Boy** (si puede ser para tener más vidas mejor). Muchas gracias.

Pausa el juego en cualquier momento y pulsa Select 16 veces. Aparecerá un recuadro negro al lado de las vidas de Wario. Cuando esté sobre alguno de los parámetros de Wario podrás modificarlo a tu antojo; sólo debes saber que, para moverlo de un parámetro a otro debes pulsar izquierda o derecha mientras presiones B y, para modificar, arriba o abajo también pulsando B. No solo tendrás más vidas, sino que podrás hacer todo lo que quieras.

Dario Viguereos (Murcia)

Soy un chiquillo de 26 años que tiene una **PlayStation** y se encuentra perdido en una odisea, por lo tanto me gustaría que me resolvierais algunas dudas: En el fabuloso juego **Abe's Oddysee**, al comenzar te dice que hay que rescatar a 28 mudokons en el primer Zulag y por más que me estrujo los sesos, sólo he podido rescatar a 17 antes de salir de él por lo que 11 de ellos mueren. ¿Dónde están esos 11? Si me resolvéis esta duda os estaré eternamente agradecido.

Nos encantaría poderte ayudar, pero ¿no piensas que es un poco complicado que te diga cuales son los que te faltan sin saber cuales son los que tienes? Probablemente los que te faltan son los que están en áreas secretas. Por ejemplo, prueba a agacharte detrás del primer barril que encuentras nada más empezar y entrarás en una de estas áreas especiales. Para resolver tus problemas deberías acudir al Especial Guías Imprescindibles PlayStation de Hobby Consolas y seguro que te resultará todo más sencillo. Debes solicitarlo por teléfono. Encontrarás todos los niveles ocultos de todas las fases, y hay muchos.

Álvaro Sánchez (Ciudad Real)

Hola, me llamo Alvaro: tengo una Saturn, Master System y Game Boy. ¿Podrías decirme todos los paswords de **Asterix** de **Master System**? Gracias.

Pues la verdad es que no podemos contestar directamente a tu pregunta pero a lo mejor, contarte la manera de llegar a tener vidas casi infinitas podría solucionarte tu problema. Para ello tienes que avanzar primero un poco en el juego, hasta la pantalla 4-2. Cuando subas a la nube, nada más coger la vida extra, vuelve a bajar y sube de nuevo para volverla a coger. Podrás repetirlo tantas veces como quieras pero recuerda que el truco sólo funciona con Asterix, no con Obelix.

Shadow Master

PLAYSTATION

- Modo Trucos:
Si después de este truco no eres capaz de terminarte este juego es porque, o no lo tienes, o nunca has estado más de cinco minutos delante de la consola. Porque con estos trucos seguro que tienes solucionada la vida.

Comienza a jugar, mata a los dos primeros aliens que salen y entra en la sala que aparece. Después introduce uno de estos códigos que ahora te decimos.



- Selección de nivel:
Pulsa L1 + L2 + R1 + R2 + TRIANGULO y verás una luz verde. Ahora déjate matar y, al empezar (en la pantalla del título), podrás escoger el nivel que prefieras del 1 al 16.

- Energía infinita: Presiona L1 + L2 + R1 + R2 + CUADRADO.

- Todas las armas con munición ilimitada: Pulsa L1 + L2 + R1 + R2 + CIRCULO. En este caso verás una luz roja.



- Invencibilidad:
Pulsa L1 + L2 + R1 + R2 + X y verás un resplandor azul.

Goldeneye 007

NINTENDO 64

- Personajes ocultos:

1.- Pulsa IZQ.-C mientras presionas L y R.

2.- Pulsa ARRIBA-C mientras presionas L.

3.- Mientras mantienes L y R pulsa IZQ. en el mando digital.

4.- Pulsa DCHA. en el mando digital mientras presionas L.

5.- Mantén R mientras pulsas ABAJO en el mando digital.

6.- Pulsa IZQ.-C manteniendo L y R.

7.- Presiona ARRIBA-C pulsando L.

8.- Mantén L y R mientras pulsas DCHA. en el mando digital.

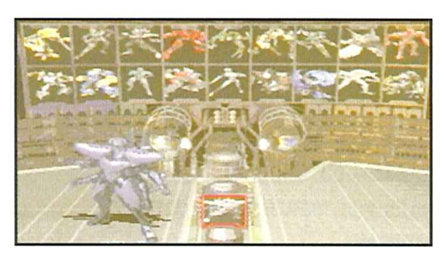
9.- Pulsa ABAJO-C mientras presionas L y R.

10.- Presiona L y pulsa ABAJO en el mando digital.

Todos estos son los pasos que debes seguir en la pantalla de selección de personaje del modo multijugador para poner en marcha este truco. ¡Podrás jugar con 64 personajes distintos!; pero tenemos que advertirte que es un truco complicado que requiere de paciencia.

Rise 2: Resurrection

SATURN



-Luchar con los mejores:
Con los jefes, por supuesto. Puedes conseguir los cinco luchadores más fieros desde la pantalla de selección de personaje situando primero el cursor sobre Loaded y luego presionando cada una de las distintas combinaciones que ahora te proponemos. En la parte inferior de la pantalla aparecerá una nueva caja con los personajes secretos.



Vitriol: DCHA., DCHA., DCHA., ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, IZQ., IZQ., ABAJO, ABAJO.

Supervisor: ABAJO, DCHA., ABAJO, ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ., ABAJO, ARRIBA, DCHA., ARRIBA.

Assault: DCHA., ARRIBA, ARRIBA, DCHA., ABAJO, DCHA., ARRIBA, ARRIBA.

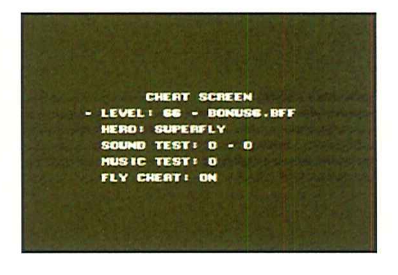
Mayhem: IZQ., DCHA., ABAJO, IZQ., ARRIBA, IZQ., ABAJO, IZQ., ABAJO.

Anil 8: ARRIBA, DCHA., ABAJO, DCHA., DCHA., ARRIBA, IZQ., ARRIBA.

Bug Too!

SATURN





- Sin barreras:
Con este truco podrás volar sin problemas. De esta manera conseguirás llegar a cualquier lugar de la fase en la que te encuentres sin que puedas encontrar impedimentos, aunque te advierto que al principio es un poco difícil hacerse con el control. Para activar este truco pausa el juego en cualquier momento y pulsa L, A, IZQ., L, DCHA., ABAJO, ABAJO.

- Invencibilidad:
Este truco también se activa pausando el juego pero esta vez la combinación que debes pulsar es R, DCHA., A, L, DCHA., A, ABAJO, Y. Si el truco anterior te daba "alas", imagínate en combinación con este otro.

- Selección de nivel:
Y después de los dos anteriores sólo nos falta un código con el que podamos acceder a cualquier fase del jugo sin tener que "sufrir" demasiado. Para hacer esto realidad pausa y pulsa L, A, Z, Y, IZQ., DCHA., A, ABAJO, DCHA., L. Ante ti aparecerá un nuevo menú desde donde podrás seleccionar todas las fases (incluidas las de bonus), entre otras muchas cosas.

NHL Breakeway 98

NINTENDO 64



- Menú de trucos:

Activar este menú en el juego no es nada complicado y sí muy curioso. Desde él podrás cambiar, entre otras cosas, la apariencia de tus jugadores. Para poner en marcha este truco sólo tienes que pulsar IZQ.-C, DCHA.-C, IZQ.-C, DCHA.-C, R, R en la pantalla del menú principal.



-Desde todos los puntos de vista:

Lo cierto en que ahora no tiene demasiada utilidad pero seguro que te parece divertido ver a tus jugadores preferidos desde todas las perspectivas posibles. Para consseguirlo entra en la pantalla "Create Player" y pulsa durante varios segundos cualquiera de los cuatro botones C para hacer rotar sobre si mismo al jugador.



Auto Destruct

PLAYSTATION



-Menú de trucos:

El mes pasado ya os dimos la primera entrega de este gigantesco truco y con estos terminamos (por ahora). Recuerda que lo primero que debes hacer es pulsar ARRIBA, ABAJO, IZQ, DCHA, ABAJO, DCHA, L1, R1, R1 en la pantalla del título. Después comienza a jugar, pausa y entra en el menú de trucos que habrá aparecido. Una vez en él presiona cada uno de estos códigos.

Menú de puesta a punto: Presiona L1, R1, L1, ARRIBA, ABAJO, CIRCULO, ABAJO, DCHA, IZQ, CUADRADO, R1

Seleccionar coche: Una vez activado el truco anterior entra en la nueva opción y pulsa IZQ, R1, DCHA, R1, IZQ, R1, DCHA, R1. Ahora tendrás para elegir coches de todo tipo, incluido policía.

Activar menú de tiempo: Debes pulsar R1, L1, CIRCULO, IZQ, CIRCULO, CIRCULO, IZQ, L1, CIRCULO



Trucos a la carta

David Carnero (Málaga)

Hola, me llamo David. Primero deciros que me encanta vuestra revista y esta sección. Ahora os quería pedir que me dierais algún truco para el juego **BlackFire** de **Sega Saturn**. Muchas gracias.

En la pantalla de presentación del juego introduce cualquiera de los dos códigos que ahora te proponemos dependiendo del resultado que quieras obtener. Z, A, Z, A, B, A, B, Y, C, A, C, A si quieres ver imágenes de video. L, A, Z, A, Y, A, ABAJO, ABAJO para recargar tu energía y gasolina.

Manuel Raposo (Cádiz)

Hola, me llamo Javier y tengo una **Game Boy** y el juego **The Legend of Zelda** del que me gustaría saber dónde está la llave pesadilla de la mazmorra 2 que es Bottle Grotto. Gracias.

Hay una sala con unos enemigos encerrados tras unas baldosas que se pueden empujar. Debes matarlos arrojándoles jarrones, pero en el orden que te especifica la piedra sagrada.

Sergio López (Madrid)

Hola, tengo el juego **Shining Force 2** de **Mega Drive** y quería saber si hay algún truco que pueda ayudarme con este cartucho. Muchas gracias.

Pues alguno tenemos aquí para darte. Para acceder al modo de configuración pulsa, tan pronto como aparezca el logo de Sega Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izq., Dcha., Izq., Dcha., Arriba, Dcha., ABajo, Izq., Arriba, B. Es complicado pero si ha funcionado (escucha el sonido) solo tendrás que pulsar Start y, sin soltarlo, pasar por alto los distintos menús hasta que elijas comenzar o continuar. Entonces, la amable bruja te permitirá entrar en el modo configuración

Miguel García (Madrid)

Hola, me llamo Miguel, tengo una **PlayStation** y una gran duda sobre el juego **Broken Sword**. En París hay un lugar donde se realiza una excavación, fuera hay un trabajador y dentro un guardia. Encuentro un jabón en los baños pero no sé que más hacer. Gracias.

Para recoger el jabón habrás tenido que pedirle al guardia unas llaves; utiliza ahora el jabón para hacer una copia de la llave de la puerta de la excavación. Introduce el yeso en el hueco de la llave del jabón y, después, humedece el jabón con el grifo para hacerte definitivamente con la copia de la llave. Vuelve al vestíbulo y devuélvele las llaves. Intenta meter la llave en el cuenco del pintor. Habla con Nico...

Daniel García (Orense)

Hola, me llamo Daniel, tengo una **PlayStation** y el juego **Tomb Raider II**. en la fase de Venecia llegas al tejado de una casa que se va abriendo con trampillas, y se tiene que saltar al toldo y no he llegado. Incluso con los trucos de la guía de hobby consolas. Ayudadme, por favor. Gracias.

De verdad chico que me parece que tu problema es solo cuestión de poca práctica y paciencia. Con una buena combinación de las dos verás como puedes hacerlo. Sólo tienes que disparar a la ventana que encuentras en el ascenso y, desde ella, saltar tan lejos como Lara pueda (que es mucho, te lo aseguro) para llegar al toldo. Prueba de nuevo con más tranquilidad.

Extreme G

NINTENDO 64

-Fotos de los programadores:
Si siempre has tenido curiosidad por ver la cara que tiene uno de esos tíos que programan cosas como ésta tienes que ir a la pantalla de selección de vehículos y presionar el botón 'R' para ir a la pantalla de controles. Accede a la opción 'Name' y usa como nombre XGTEAM. Presiona START y oirás un sonido de confirmación. Vuelve atrás y cambia el primer nombre por el de alguno de los programadores: Ash, Greg, John, Shawn, Justin. Cuando comiences el juego, te sorprenderá ver a quien aparece ahora en las motos.

- Modo Fergus:
Seguimos con las caritas, y es que parece que a los señores programadores les hace gracia así que aquí tienes otro nombre. Usa como nombre 'FERGUS' y métete en el modo 'Shoot'em Up'. Las motos de tus contricantes tendrán ahora la cara de Fergus.

- Velocidad:
Un juego de carreras no sería nada emocionante si no fuera por la velocidad que pueden alcanzar las máquinas, ¿te imaginas todavía más velocidad después de activar este truco? Utiliza ahora como nombre 'xtreme' y la velocidad aumentará.

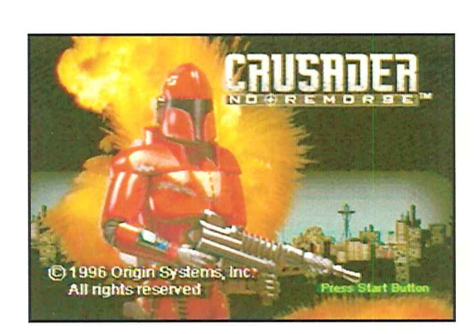
- Ganar finalizando el juego:
Estas consolas de hoy en día, con todo lo potentes que son, no tienen nada de inteligencia, y este truco lo confirma. Pon como nombre 'RA50'. Si quitas la carrera en cualquier momento del juego, el juego pensará que has acabado en la posición en la que estabas cuando quitaste el juego.

- Modo transparente:
Este truco te ofrece la posibilidad de ser medio transparente y, de esta manera, divertirte más. El código es "ghostly".

- Motos invisibles :
Una vez que te has acostumbrado a medio ver las motos, prueba este truco y ya nos contarás los resultados de tu andadura. El nombre que debes introducir para activar este truco es "magnify".

Crusader: No remorse

SATURN







- Passwords:
"Mama's Boy"
Misión 5: TD5S
Misión 10: X5GZ
Misión 15: JFM4
Misión secreta: LRTN
"Weekend Warrior"
Misión 5: VD5S
Misión 10: Z5GZ
Misión 15: KFM4
Misión secreta: MRTN
"Loose Canonn"
Misión 5: WD5S
Misión 10: 05GZ
Misión 15: LFM4
Misión secreta: NRTN
"No Remorse"
Misión 5: XD5S
Misión 10: 15GZ
Misión 15: MFM4
Misión secreta: PRTN

- Trucazo:
El truco que ahora te proponemos lo tiene todo, buenas armas, vida ilimitada, créditos,... y todo simplemente introduciendo en la pantalla de passwords, con ayuda de los botones L y R, el código LOSR. Aunque veas que pone "Invalid Password" no hagas caso. Comienza a jugar y, cuando estés falto de energía, pulsa A + B + C. Cuando lo que necesites son buenas armas, ítems o créditos pulsa X + Y + Z. Así de sencillo es conseguir lo mejor de lo mejor.

Time Crisis

PLAYSTATION



-Menú de trucos:
En el menú principal (donde están las 3 cajas de opciones) dispara al centro de la 'R' 2 veces, entonces dispara al centro del blanco a la derecha de la 'S' 2 veces. Si te has portado bien y has hecho tus deberes podrás incrementar tus vidas a 9, ajustar tus 'continues' y conseguir munición a tope.

- Modo 'Yogurin':
Si eres de esos que pierdes jugando una partida contra ti mismo, debes ir a la pantalla de selección de juego y disparar fuera de la pantalla y conseguirás 5 vidas en vez de 3. Verás que aparece la palabra "Easy" y todos tus problemas se habrán solucionado.

Porsche Challenge

PLAYSTATION

Todos los trucos que vienen a acontinuación deben utilizarse en el menú principal

- **Vista acuática:** TRIANGULO + CUADRADO + CIRCULO, L1, L2, R2, R1
- **Carrera loca:** ARRIBA, IZQ., DCHA. + SELECT
- **Tu coche salta:** CUADRADO, CIRCULO, CUADRADO
- **Todos los coches saltan:** ARRIBA + CUADRADO, ARRIBA + CIRCULO, ARRIBA + CUADRADO, ARRIBA + CIRCULO, ARRIBA + CUADRADO, ARRIBA + CIRCULO, ARRIBA + CUADRADO
- **Voces altas:** ARRIBA, TRIANGULO, ARRIBA, TRIANGULO
- **Test del conductor:** DCHA. + CUADRADO, IZQ. + SELECT + CIRCULO
- **Supercoche:** SELECT + CUADRADO, SELECT + CIRCULO, SELECT + CUADRADO + CIRCULO
- **Tracks interactivos:** ABAJO +S TART, ARRIBA+START, SELECT, START
- **Tracks largos:** ARRIBA + SELECT, ABAJO + SELECT, START, SELECT.

Nascar 98

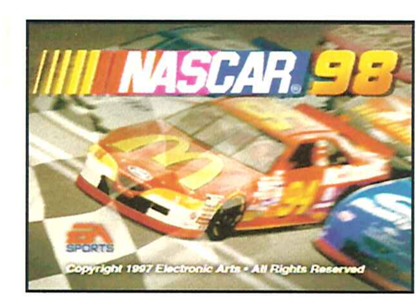
SATURN

- Coche de emergencia:



Todos esos coches de carreras resplandecientes llega un momento que cansan. ¿Por qué no dar la oportunidad de participar a otro tipo de transportes? Bromas aparte, con este truco podrás entrar en carrera con una grúa (amarilla, como el tractor) la mar de curiosa. Ve a la pantalla "Race Setup" y escoge "Car Select". Elige Bobby Labonte o Kenny Wallace y pulsa ARRIBA, ABAJO mientras presionas C. Aparecerá allí como por arte de magia.

- Simplemente lineas:



En realidad a eso se reduce cualquier juego si le quitas los colores y las texturas. Para ver como son las carreras desde este punto de vista ve a la pantalla de opciones y pulsa A, B, X, A + Y mientras presionas Z sobre la opción "Control Setup". Comienza la carrera y todos los circuitos tendrán esta curiosa estructura. Para hacer que los coches también la tengan "resetea" desde la carrera utilizando los botones START + A + B + C. Cuando vuelvas a comenzar verás lo que es ¿bueno?.

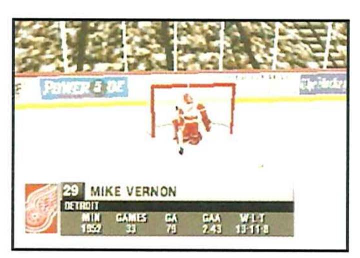
NHL '98

SATURN

- Códigos divertidos:



Sabemos que siempre estáis esperando que os demos los mejores trucos del mes, y que por mejores entedéis los más útiles. En cierta medidad tenéis razón pero con passwords como estos no nos digáis que no os lo pasáis bien. Aunque son muy curiosos alguno de ellos también puede complicar considerablemente el manejo del juego. Se introducen como un passworden en la pantalla de opciones del menú principal.



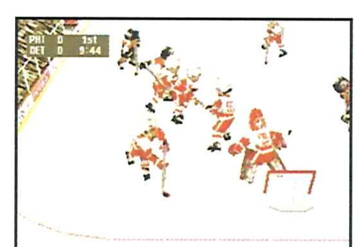
Ver las imágenes finales: STANLEY

Jugadores y porteros pequeños: NHLKIDS

Jugadores pequeños con cabezas normales, y porteros con cabezas grades: PLAYTIME

Todos grandes: BIGBIG

Cabezones: BRAINY



Trucos a la carta

Alfonso Aguiar (Lugo)

Hola, me llamo Alfonso, tengo una **Mega Drive** y los juegos **Super Hang-On** y **Super Monaco GP**. Espero que me deis un truco para alguno de ellos. Gracias por adelantado.

Pues aquí tienes un password para el Super Mónaco GP que te permitirá correr con el mejor coche:

4000 0000 0000 0000 0000 GGD5 3627 B14C FA89 E000 0000 000I 0000 0000 G300 FA0F.

Vicente Espinosa (Valencia)

Hola, me llamo Vicente. Tengo una **Sega Saturn** y desearía que me proporcionarais algún truco para el juego **Fighting Vipers**, os quedaría muy agradecido. Gracias anticipadas.

Al comenzar una nueva partida pulsa diagonal Abajo/Izq., B, C y Z. Al hacer esto conseguirás que tu ataque sea mucho más poderoso, pero ten cuidado porque desactiva por completo tus defensas.

José Miguel Conde (Barcelona)

Hola Hobby Consolas. Me llamo Miguel y quisiera saber algún truco del **Wave Race 64**. Sé que hay un truco donde se puede llegar al delfín. Muchas gracias y adiós.

Entra en Stunt Mode y selecciona el circuito Dolphin Park. Realiza las acrobacias "Habdstand", Stand", "Spin", "Dive", "Roll a izquierda", "Roll a derecha" y "Flip" además de pasar por todos los aros. Si lo has hecho bien, cuando cruces la linea de meta oirás el sonido de un delfín. Sal, entra en el modo campeonato y escoge la opción Warm Up. Mantén presionado Abajo mientras eliges piloto y comenzarás a correr con el delfín.

Yolanda Miror (La Coruña)

Hola amigos de Hobby Consolas. Tengo 12 años y el juego **Yoshi's Cookie** de **Super Nintendo**. Me gustaría que me dijerais algún truco porque el juego me gusta mucho. Gracias.

Enciende la cosola y escoge modo Versus y selecciona un oponente "Com"+ (computadora). Pulsa L + R + X y sin soltarlos presiona Start. Oirás un grito de Yoshi si el truco (aumentar la dificultad del cartucho) se ha puesto en marcha.

Francisco Gómez (Zaragoza)

Hola, me llamo Francisco y tengo una **Mega Drive**. Me gustaría saber si hay algún truco para seleccionar nivel en el juego **EarthWorm Jim** de mi consola. Muchas gracias.

Pues claro que lo tenemos para ti, sólo tienes que en cualquier momento y presionar A + Izq., B, B, A, A + Derecha, B, B, A.

Rodrigo Hernández (Córdoba)

¿Qué tal?, soy Rodrigo y tengo, además de una **Mega Drive**, una **32X**. Me gustaría que me dierais un truco para el juego **Space Harrier** de esta olvidada consola. Muchas gracias.

Tienes razón con lo de que esta consola está olvidada, pero como no nos olvidamos de ti aquí tienes un truco que te permitirá jugar en el modo arcade. Tan pronto como veas el logo de Sega presiona A y C en el segundo pad y luego pulsa Start.

¡¡¡MOJA Y GANA!!!

¡PREMIO SEGURO!

Como habrás visto, en este número de HC hemos incluído un Moja y Gana. Humedece con una esponja la zona marcada y te aparecerá directamente un premio.

¡¡PREMIO SEGURO!!

¡MOJA Y GANA!

MOJA ESTE RECUADRO

25 PlayStation, 100 Juegos y descuentos de hasta 2.000 ptas.

PlayStation,

100 juegos...

...y descuentos de hasta 2.000 ptas. en Centro Mail

HOBBY

CENTRO MAIL

Bases de la promoción

1- Para participar en esta promoción, humedece con una esponja la zona marcada en la tarjeta que aparece en la portada y aparecerá tu premio.
2- Si te aparece la palabra «PLAYSTATION» o la palabra «JUEGO PSX», envíanos el cartón con todos tus datos (no son válidas fotocopias) antes del 31 de agosto de 1998 a la siguiente dirección: HOBBY PRESS. Revista Hobby Consolas. Departamento de Marketing.
Calle Ciruelos, 4 . 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Indicando en una esquina del sobre: MOJA Y GANA.
3- Si te aparece la palabra «DESCUENTO», podrás utilizarlo en la compra de consolas, periféricos y juegos para PlayStation en cualquier Centro Mail o a través de su servicio de venta por correo.
La lista de productos y descuentos de esta promoción aparece en estas páginas.
Estos vales no son acumulables con otros cupones de descuento emitidos por Centro Mail, y sólo se podrá utilizar un cupón en cada compra. Esta promoción es válida desde el 25 de julio hasta el 31 de agosto de 1998.
4- A los ganadores de una consola Sony PlayStation o de un juego se les enviará el premio a su domicilio durante el mes de septiembre. Entre los ganadores de un juego de PlayStation, se sortearán: 10 «Klonoa», 10 «Everybody´s Golf», 10 «Cardinal Syn», 25 «Dead or Alive» y 45 «Treasures of the Deep». Los nombres de los premiados se publicarán en Hobby Consolas.
5- El ámbito territorial de esta promoción es Nacional. Los premios no serán canjeables por dinero.
6- El hecho de tomar parte en este concurso implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en las mismas, será resuelto inapelablemente por los organizadores de esta promoción: Hobby Press, Sony Computer y Centro Mail.



CORTA ESTE LOGO Y PÉGALO EN TU MOJA Y GANA





HAY 25 CARTONES PREMIADOS CON UNA CONSOLA
SONY PLAYSTATION

Si mojas la zona marcada en el cartón y aparece la palabra «PLAYSTATION»... ¡enhorabuena, ya tienes una consola!



100 CON UN JUEGO PARA PLAYSTATION

Si te aparece la palabra «JUEGO PSX», has ganado uno de estos juegos.



10 "Klonoa"

10 "Everybody's Golf"

10 "Cardinal Syn"

25 "Dead or Alive"

45 "Treasures of the Deep"

y MILES CON DESCUENTOS EN CENTRO MAIL

Si te aparece la palabra «DESCUENTO», lleva tu cartón a cualquier Centro Mail (o adjúntalo a tu pedido por Correo) y consigue estos descuentos(*)

1.- Consola PlayStation Value Pack: 1.000 pts. de descuento
2.- Controller Dual Shock: 500 pts. de descuento
3.- Memory Card Sony: 200 pts. de descuento
4.- Alundra: 500 pts. de descuento
5.- Cardinal Syn: 500 pts. de descuento
6.- Dead or Alive: 500 pts. de descuento
7.- Discworld II: 2.000 pts. de descuento
8.- Formula 1 '97: 2.000 pts. de descuento
9.- Klonoa: 500 pts. de descuento
10.- Total NBA '98: 500 pts. de descuento



(*) Descuentos no acumulables con otras ofertas. Precios válidos hasta el 1 de Septiembre de 1998 o hasta fin de existencias.



DIVER tienda
TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:
CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TELEFONO: 952 612 544
CATÁLOGO EN INTERNET
web
http://www.divertiendas.com
PLAYSTATION, +2 CONTROLLER + DEMO + MEMORY
25.900
MEMORY CARD COLORES
TRANSPARENTE
NARANJA
ROJO
VERDE
AZUL
AMARILLO
NEGRO
BLANCA
GRIS
2.790
PROTECTOR
4.990
RACE LEADER 32/64
11.990
PAD RESIDENT EVIL
5.990
CONSOLA + DUAL SHOCK
22.900
DEVASTADOR
3.990
CONTROL PAD
2.750
DUAL SHOCK
4.490
TURBO STATION
1.990
4-4-2 SOCCER 3.990 OFERTA
ADIDAS POWER SOCCER 3.990 OFERTA
ADIDAS P. SOCCER 98 7.490 NOVEDAD
ALUNDRA 7.490
ARMORED CORE 7.990
ALIEN TRILOGY 3.990 OFERTA
AYRTON SENNA 7.990
BATMAN & ROBIN 8.490 NOVEDAD
BEAST WARS 8.490
BLAST RADIUS CONSULTAR
BLOODY ROAR 7.490
BRAHMA FORCE 8.990
BUST A MOVE 3 5.990
CARDYNAL SYN 7.990
COLIN MACRAE RALLY 8.490
COOLBOARDERS 2 7.990
CRASH BANDICOOT 3.990 OFERTA
CRASH 2 7.990
CRIME KILLER 7.990 NOVEDAD
DARK OMEN 7.990
DEAD BALL ZONE 7.990
DEAD OR ALIVE 7.490
DESTRUCTION DERBY 2 3.990 OFERTA
DRAGON B. F. BOUT 8.990
DUKE NUKEM 7.990
EVERYBODY'S GOLF 6.990
FINAL FANTASY VII 7.990
FORSAKEN 7.490
FORMULA 1'97 3.990 OFERTA
FRANCIA 98 7.490
GEX 3D 7.990
GRAN TURISMO 7.490
HEART OF DARKNESS 7.490 NOVEDAD
INT. S. SOCCER PRO 3.990 OFERTA
IZNOGOUD 6.990
JUNGLA DE CRISTAL 3.990 OFERTA
KICK OFF WORLD 8.490
KLONOA 7.490
KULA WORLD 7.990 NOVEDAD
LUCKY LUKE 7.990
MASTER TERAS KASI 7.990
MEN IN BLACK 7.990
MICROMACHINE V3 4.490 OFERTA
MOTO RACER 7.990
MOTORHEAD 7.490
MOTORMASH 6.990
MUNDIALES 98 7.990
NAGANO W. OLYMPICS 8.990
NBA PRO 98 8.490
NEED FOR SPEED 3 7.990
NEWMAN HASS 7.490
NHL FACEOFF 98 CONSULTAR
NIGHTMARE CREATURES 7.990
ODDWORLD 7.990
PANDEMONIUM 3.990 OFERTA
PANDEMONIUM 2 8.990
PORSCHE CHALLENGER 3.990 OFERTA
POWERBOAT 8.990
POY POY 7.990
RASCAL 7.490
RAY MAN 3.990 OFERTA
RESIDENT EVIL 5.490 OFERTA
RESIDENT EVIL 2 8.990
RIDGE R. REVOLUTION 3.990 OFERTA
ROAD RASH 3D 7.490
ROAD RASH 3.990 OFERTA
SAN FRANCISCO RUSH CONSULTAR
SNOW E. BREAK 7.990
SNOW RACER 98 7.990
SPICE WORLD 4.990
STREET FIGHTER C. 7.990
SUPER CROSS 98 7.990
SUPER MATCH SOCCER 6.990
SUPER PANG 7.490
TEKKEN 2 3.990 OFERTA
THE ATARI COLLECT.2 6.990
THE NOTE 8.990
TIME CRISIS 11.900
TOCA TOURING CAR 8.990
TOM RAIDER 4.990 OFERTA
TOM RAIDER 2 8.490
TOMMI MAKINEN RALLY 7.990 NOVEDAD
TOTAL NBA 97 3.990 OFERTA
TOTAL NBA 98 6.990
TREASURES 7.490
V-RALLY 7.490
VS VERSUS 8.990 NOVEDAD
W. G. 3D HOCKEY 98 6.990
WCW NITRO 8.990 NOVEDAD
WORLD L.. SOCCER 98 8.990 NOVEDAD
XENOCRAZY 8.990



*LAS PROMOCIONES Y OFERTAS SON LIMITADAS HASTA FINAL DE EXISTENCIAS
*PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO
NINTENDO 64 + CONTROL
24.990
INTERNATIONAL S. S. SOCCER PRO
29.990
AERO GAUGE 12.990
ALL STAR BASEBALL 99 NOVEDAD 11.490
BANJO & KAZOOIE NOVEDAD 9.990
BLAST CORPS 8.990
BUST A MOVE 2 9.990
CRUISIN WORLD NOVEDAD 9.900
DARK RIFT 10.990
DIDI KONG RACING 8.490
DOOM 64 9.990
EXTREME G 9.990
FORMULA 1 POLE POSITION 10.900
FORSAKEN 12.490
FRANCIA 98 SUPERPRECIO
GOEMON 12.990
GOLDEN EYE 007 8.490
GT 64 NOVEDAD 11.490
MORTAL K. TRILOGY 13.990
NBA COURTSIDE 8.990
NBA PRO 98 11.900
NFL QUARTERBACK C' 99 NOVEDAD CONSULTAR
QUAKE 10.990
RAMPAGE 12.990
ROBOTRON 64 12.990
SNOWBOARD KIDS 8.490
SUPER MARIO KART 9.490
SUPERSTAR SOCCER 7.900
SUPER MARIO 64 9.490
VIRTUAL CHESS 64 NOVEDAD 11.900
WAYNE GRETZKY'S H. 98 14.490
WETRIX NOVEDAD 7.990
YOSHI STORY 7.990
SEGA SATURN
SEGA SATURN + CONTROL PAD +5 JUEGOS
SONIC1 SONIC2 SONIC 3 SONIC & KNUCLES WORLD WIDE SOCCER 97
19.900
AREA 51 OFERTA 3.990
BURNING RANGERS 9.490
BUST A MOVE 3 4.990
COURIER CRISIS 8.990
DEF CON 5 OFERTA 3.990
DOOM OFERTA 3.990
DUKE NUKEM 7.990
HEXEN OFERTA 4.990
M. K.TRILOGY 6.490
NBA ACTION 98 8.990
PANZER DRAGON SAGA 8.900
QUAKE 7.990
SHINING F. 3 9.490
STEEP S. SLIDERS 8.990
STREET FIGHTER 7.990
THE HOUSE OF THE DEAD 8.900
TOURING CAR OFERTA 4.490
WINTER HEAT 8.990
W.L.S. 9 9.490
GAME BOY
GAME BOY + TETRIS + S.MARIO LAND 12.990
GAMEBOY POCKET COLORS 8.990
PAPEL GAME BOY PRINTER 1.990
GAME BOY PRINTER 8.990
GAME BOY CAMERA COLORES 8.990
ALADDIN 4.490
BUST A MOVE 2 4.990
BUST A MOVE 3 NOVEDAD CONSULTAR
D. K. LAND OFERTA 3.990
D. K. LAND 3 5.590
DUCK TALES OFERTA 4.490
FRANCIA 98 5.990
HERCULES 5.590
INT. S. SOCCER NOVEDAD 5.900
JOROBADO 5.990
KIRBY'S D. LAND 2 5.990
LA SIRENITA OFERTA 4.490
LIBRO SELVA OFERTA 4.490
LUCKY LUKE OFERTA 5.990
MARIO LAND 2 OFERTA 3.990
MARIO YOSHI'S OFERTA 3.990
MEGAMAN 2 NOVEDAD CONSULTAR
MICKEY'S D. C OFERTA 4.490
MORTAL K. 1 - 2 4.990
MYSTICAL NINJA 4.990
REY LEON OFERTA 4.490
SUPERMAN 5.990
TOSHINDEN 5.990
TUROK 5.990
V-RALLY NOVEDAD 5.990
WARIO LAND 2 5.990
YOSHI'S COO OFERTA 3.990
SERVICIO A DOMICILIO VENTAS EN CD - ROM
DIVER tienda
ALICANTE
ALICANTE 965230210 Calvo Sotelo, 5
ELCHE 965434351 Vicente Blasco Ibañez, 75 A.C.
BARCELONA
TERRASSA 937883556 Iscle Soler,9 Local 4
BILBAO
FASSANTUTXU 944734715 Trv. Iturriaga, 4
CÁDIZ
ALGECIRAS 956669856 Castelar, 53
LA LÍNEA 956768946 Clavel, 43
CARTAGENA
CARTAGENA 968121678 Alfonso XIII, 66
CIUDAD REAL
CIUDAD REAL 926253336 Altagracia, 38
TOMELLOSO 926506604 Pintor López Torres,19
CÓRDOBA
CÓRDOBA 957490262 Valdés Leal, 1
GIJÓN
GIJÓN 985162607 San José,35 Bajo /Junto a Pryca
GRANADA
GRANADA 958294007 Emperatriz Eugenia, 24
LA CORUÑA
LA CORUÑA 981240123 San Jaime, 38
LOGROÑO
LOGROÑO 941221008 Pepe Maguregui, 2 (Entr. c/ Huesca)
MADRID
ALCALÁ DE HENARES 918893890 Marqués de Alonso Martínez, 9
GUADALAJARA
AZUQUECA DE HENARES 949264609 Constitución, 13
MÁLAGA
ARROYO DE LA MIEL 952440671 Av. Constitución, s/n Edf. Gavilán ARROYO DE LA MIEL
AXARQUÍA 952507686 VELEZ MÁLAGA Camino de Málaga, 18 Centro Comercial Zona Joven
CASABLANCA 952297697 Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
EL TORCAL 952356406 José Palanca, 1 Urb. El Torcal
FRANJU 952297500 A.Carrillo de Albornoz, 6
FUENGIROLA 952474574 Juan Gómez Juanito, 7
MARBELLA 952861100 Jacinto Benamente, 11
MAVI 1 952347058 Paseo de los Tilos, 39
RONDA 952870880 José María Castelló, S/N
PAMPLONA
PAMPLONA 948172074 Sancho Ramírez, 15

**Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS.
HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700
S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.**

Dudas existenciales

Hola Yen, me llamo Alfonso y tengo una PlayStation y necesito que me contestes a unas cuantas preguntas;

¿Qué juego es mejor «Tekken 3» o «Dead or Alive»?

Aunque ambos son dos grandísimos juegos, yo tengo que reconocer que mi debilidad es «Tekken 3», (aunque aún no ha salido). Además, el juego de Namco ofrece más luchadores y modos de juego.

¿Qué juego me recomiendas entre «Gran Turismo» y «Toca Touring Car»?

Sin ninguna duda «Gran Turismo», aunque si la velocidad es una de tus pasiones, el «Toca» no debería salir de tu punto de mira.

¿Te comprarías la primera parte de «Resident Evil» teniendo la segunda?

Sí, aunque me compraría la edición «Director's Cuts». Eso sí, tienes que estar preparado a una inferior calidad gráfica y a una dificultad mucho más alta.

Alfonso Calvo Paz (Valladolid).

Dreamcast y PC

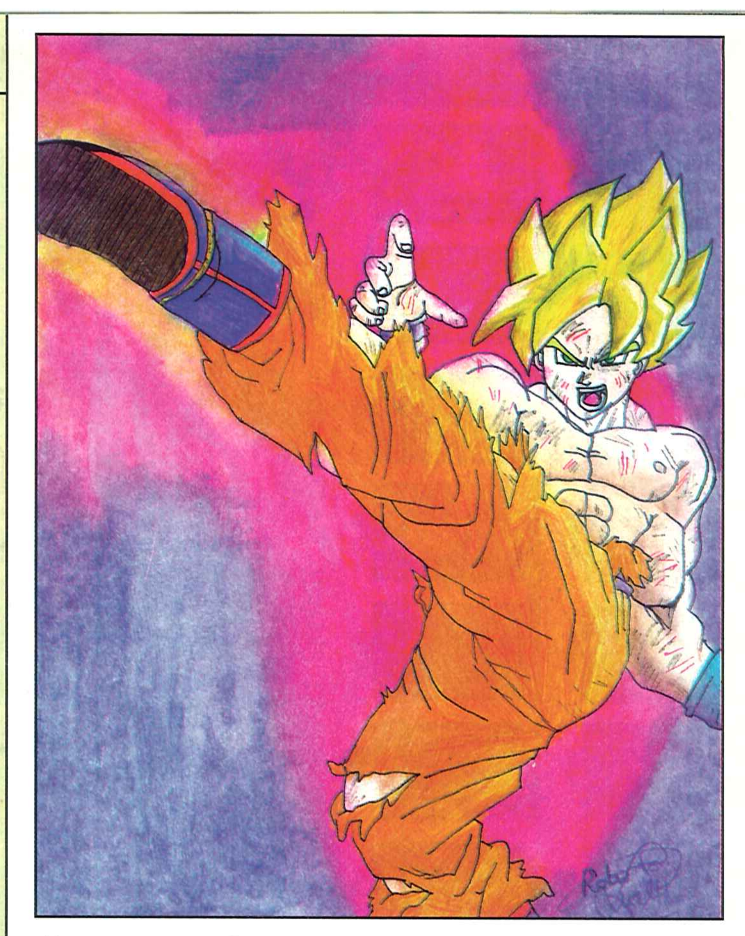
¡Hola Yen! Soy un seguidor de Hobby Consolas y tengo unas dudas sobre unos juegos y la nueva consola de Sega. Gracias.

¿«Parasite Eve» llegará a España? ¿Para cuándo?

«Parasite Eve» llegará a España, como muy pronto, en noviembre o diciembre. Sony se encargará de su distribución y lógicamente estará traducido.

¿Habrá tercera parte de «Resident Evil»? ¿Para cuándo?

De momento no hay nada más que rumores. Se dice que Capcom podría preparar esta tercera entrega para Dreamcast. Habrá que esperar un poco para saber más cosas.



Nuestro amigo Roberto Malo González, de Zaragoza, nos envía el dibujo de un personaje que no sabemos quién puede ser ¿Os suena a vosotros...?

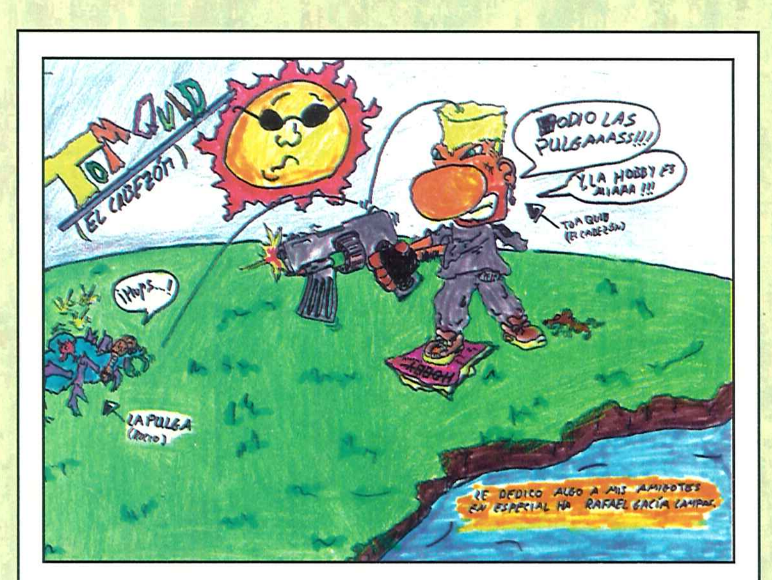
En la nueva consola de Sega, aparte de poder meter juegos de PC, ¿se podrán meter programas?

Que la nueva consola de Sega tenga como sistema operativo Windows CE no significa que sea compatible con PC. Es decir, los juegos de PC no van a servir para Dreamcast y, por supuesto, los programas tampoco. Lo que ocurre es que las conversiones de uno a otro formato van a ser mucho más fáciles de realizar.

¿De qué trata el juego «Kurushi» de PlayStation?

Es un puzzle muy original y bastante rarito, aunque muy divertido cuando le coges el truquillo.

Marcelino Serrano (Tarragona).



¡Hasta las pulgas quieren leer Hobby Consolas! ¿O quizás este dibujo guarda un mensaje secreto? No sé. Preguntadle a Aitor Verdugo Horrillo, de Málaga.

Un "treki" consolero

Hola Yen:

Me llamo Raúl, tengo un PC, una PlayStation, una Saturn y una Nintendo 64 y me gustan mucho los juegos de Star Wars.

Me gustaría que me dijeras los juegos próximos a salir de Star Wars para cualquier consola?

«Escuadrón Rojo» de Lucas Arts saldrá en Nintendo 64 y se calcula que saldrá sobre noviembre. No descartes la posibilidad de ver también «Rebellion» en N64.

La nueva consola de Sega, ¿será mejor técnicamente que Nintendo 64?

Sí, sus características técnicas son todas superiores.

¿Saldrá un adaptador para Saturn estilo 64DD para jugar con los juegos de Dreamcast?

Imposible. Dreamcast será muy superior a Saturn y, lógicamente, ningún adaptador pordrá permitir que los juegos para ella corran en Saturn. Por cierto, el 64DD no es un adaptador, simplemente es una ampliación.

Raúl Jardel (Argentina).

Sobre la Game Boy en color

Hola Yen, tengo que pedirte que me contestes a las siguientes

preguntas de GB y Nintendo:

¿Hay algún «Street Fighter II» para NES o Game Boy?

Para NES no, pero para Game Boy sí que ha salido «Street Fighter II», el original. Gráficamente está realmente bien, aunque los movimientos son un poco bruscos, como forzados.

¿Cuál es el mejor para Game Boy, «Turok», «Wario Land 2» O «World Cup Francia 98»?

Yo me quedaría con «Turok», aunque «Wario Land 2» es un plataformas muy original y divertido.

Cuando salga la Game Boy con la pantalla de color, ¿se podrá adaptar a las que hay ahora?

Lo que ocurrirá es que los juegos actuales se podrán ver en la nueva Game Boy, aunque, claro, no con los mismos colores que los juegos especialmente diseñados para ella. Es incluso posible que los juegos para Game Boy Color también sean compatibles para la Game Boy Normal.

Mario J. Pedregosa (Madrid)

¿«Zelda 64» o «FFVII»?

Hola Yen, me llamo Paco, tengo una PlayStation con el «Final Fantasy VII», «Tomb Raider II» y algunas dudas:

¿Tiene algo que ver el «GT 64» con el «Gran Turismo»? ¿Cuál es mejor?

Nada, salvo que van de carreras de turismos. Por opciones, coches, circuitos modos de juego y, sobre todo, velocidad y calidad gráfica, «Gran Turismo» de PlayStation da diez mil vueltas a «GT 64». La verdad es que es da diez mil vueltas a casi todos.

¿Será mejor «Zelda 64» que «Final Fantasy VII»? ¿Cuánto costará?

Son estilos diferentes y no sólo en su desarrollo, sino incluso gráficamente. Como no he podido jugar aún a «Zelda 64» no podría valorarlos a ese nivel, pero por lo que he podido ver va a ser, por lo menos, tan bueno como «FFVII». Muchos dirán que mejor, pero habrá que esperar.

No debería ser muy caro, calcúlale sobre las 9.000 pesetas.

Pienso comprarme «Gran Turismo», ¿vale la pena comprar el Dual Shock?

Sí, además de vibrar es un mando analógico con lo cual te garantizas jugabilidad a todos los niveles. Para terminar de convencerte te diré que la mayoría de los desarrolladores están haciendo sus juegos compatibles con Dual Shock y no sólo de carreras: ya hay de lucha, deportivos, arcades...

¿Cómo puedo conseguir la revista Mangas & Videogames?

Llamando por teléfono a Hobby Press.

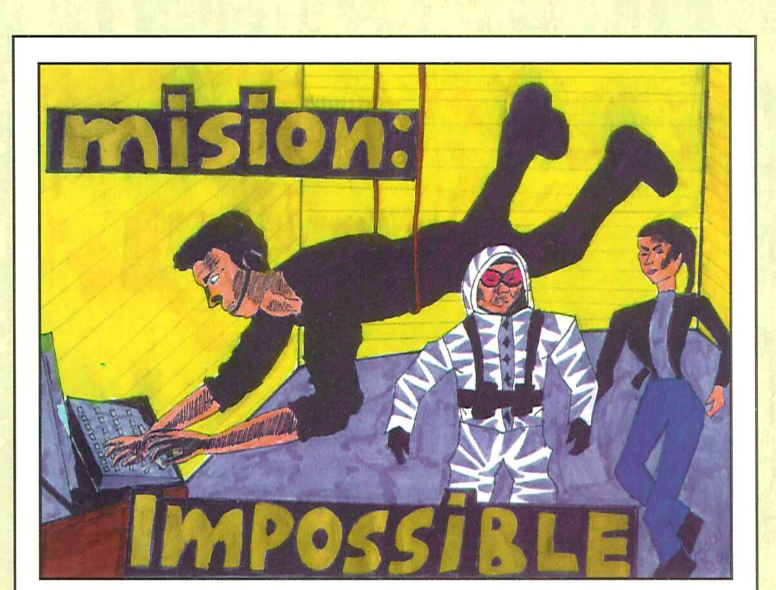
Vale la pena comprar «Everybody's Golf» y «Klonoa»?

Pues depende de los géneros y estilos que te gusten. Los dos son buenos juegos, no son geniales, pero sí muy divertidos y de calidad. «Klonoa» es un pelín infantil y por tus anteriores preguntas deduzco que prefieres los juegos más adultos. Tú mismo.

¿Cómo puedo participar en "El Sensor"?

Mandando una carta a la misma dirección que si la enviaras al "Teléfono", pero indicando en el sobre "El Sensor".

Paco Pérez Caro (Cádiz)



Todavía no ha salido el juego a la calle, pero se ve que Francisco Javier García Padilla, de Barcelona, está ya impaciente. Y no debe querer quedarse colgado...

Una revista para todos los públicos.

Estaba dudando si escribir esta carta o no, pero bueno, al final me he decidido y aquí está.
El motivo es una calurosa felicitación a la revista. Os cuento:
Resulta que me gustan mucho las Spice Girls (con o sin Geri) y que llevo desde enero esperando a que saliese su juego en PlayStation. He mirado numerosas revistas (nacionales e internacionales) de videojuegos a espera de alguna fecha de lanzamiento y parece que ya se ha puesto a la venta en Inglaterra y que aquí no tardará mucho. Tengo que agradeceros el trato profesional hacia ellas y hacia el juego, ya que otras "revistas" lo descalificaban simplemente por ser un juego de la Spice Girls.
Quiero agradeceros en trato profesional que dais a todos los juegos que comentáis y el respeto hacia los lectores a los que les gustan ese tipo de juegos.
Con esto demostráis que sois y seguiréis siendo la mejor revista de videojuegos de un mercado con tan amplio público.

Fernando manso (Madrid)

¿Qué es un "shoot´em up" subjetivo?

Hola Yen, ¿qué tal? Tengo una Saturn y estoy esperando que salga Dreamcast. ¿podrías contestarme a estas dudas?

Me quiero comprar un juego bueno y largo. Tengo «Tomb Raider», «Resident Evil», «Atlantis», etc. Sabiendo que me gustan los juegos de rol y las aventuras de acción y gráficas ¿cuál me recomiendas?

Supongo que ya tendrás «Mundo Disco», que cualquiera de sus partes es bastante difícil, muy difícil. A finales de julio va a salir «Shining Force III», un RPG tan largo como divertido. Eso sí, en inglés. «Shining the Holy Ark» también es un RPG largo y difícil. No tan largo, aunque sí muy bueno, tiene «Dark Savior».

¿Crees que haría bien comprando la Dreamcast de importación o es mejor esperar? ¿Saldrá algún adaptador para ver los juegos "pales" en la consola japonesa?

Espérate, sin duda.

¿En qué se diferencia un "shoot'em up" de un "shoot'em up" subjetivo?

Un "shoot'em up" es un juego de disparar y disparar, lo que engloba muchos tipos de juegos, y, entre ellos, a los matamarcianos. Llamamos

Opinión

¿Qué pasa con Nintendo 64?

Hola, soy Hades (dios del infierno en la mitología griega) y os escribo para contaros una experiencia. Junio de 1997, me hago con la Nintendo 64 aunque sólo hubiera cuatro juegos para ella, con la esperanza de que como era la mejor consola del mercado sacarían buenos juegos rápidamente. Navidades del mismo año, me empieza a decepcionar un poco la consola, ya que salen pocos juegos y encima tampoco son juegazos, pero bueno, me consuelo con las noticias de que habrá pronto un «Zelda 64». Marzo-abril de 1998, ya me empiezan a crispar los nervios con que no salgan juegos en condiciones. Mayo, ya me he cansado, se acabó. Pensé que había que poner remedio a eso. Pensé en vender la consola y eso hice, pero como veía que PlayStation estaba sacando juegos como «Resident Evil 2», «Gran Turismo», etc, pensé en hacerme con una PlayStation. El colmo ya fue cuando jugué a «Final Fantasy VII», simplemente genial, que ya me convenció totalmente.

Tengo comprobado que en PlayStation de cada 10 juegos a la gente le suelen gustar 5 ó 6, en cambio de N64 de cada 10 les gustan 1 ó 2 y no siempre. En definitiva, llevo siendo nintendero desde siempre, pero me he dado cuenta de que no son siempre Sega y Nintendo las buenas, está bien claro que Sony, con su magnífica PlayStation se ha colocado a un abismo por encima de Nintendo 64. Y de Saturn... no diré nada por respeto a Sega. Bueno, por supuesto, ya tengo dinero para hacerme con una PlayStation, pero esperaré a ver si baja más de precio.

Hades, desde Granada.

"shoot'em ups" subjetivos a los juegos de disparar, pero en los que no vemos al personaje, sino que se ve como si fuera através de nuestros propios ojos. Es decir, «Doom», «Duke Nukem», «Quake»....

Nazaniel Estenaga (Ceuta).

Fútbol, plataformas, mandos...

Hola Yen, me llamo Luis, tengo una PlayStation y unas cuantas preguntas que hacerte.

En estas Navidades me compré el Controller Analog, ¿crees que puede tener la misma utilidad que el Dual Shock en juegos como «Gran Turismo»?

Sí, salvo en una cosa: el pad analógico no vibra ni tiembla cuando chocas. Esa es la principal novedad del Dual Shock.

Debido a la gran avalancha de juegos de fútbol que han sacado, ¿cuál me recomiendas?

«FIFA: Rumbo al Mundial ´98» o «International SuperStar Soccer». El primero es más completo, el segundo más divertido.

¿Qué plataformas me aconsejas?

Mi juego de plataformas puro y duro favorito es «Gex 3D».

¿Sacará Sony una consola más potente debido a la salida de N64 y Dreamcast?

Es posible que Sony pudiera adelantar la salida de una teórica PlayStation 2. Eso sí, estamos hablando del año 2000 en Japón, así que tranquilo.

¿Se podrá usar la pistola de «Time Crisis» en «Time Crisis 2»?

Sí, por supuesto.

Luis Fiestas (Tenerife).

Fanático del Rol

Hola Yen, me llamo Dani, tengo una Saturn y soy un auténtico fanático de los juegos de rol y de «Resident Evil». Ahí van mis preguntas:

¿Van a sacar «Resident Evil 2» para Saturn?

Pues hay rumores que hablan de una versión, aunque todavía no hay fecha, ni si quiera confirmación.

¿Qué juego me recomiendas «Panzer Dragoon Saga» o «Shining Force III» u otro?

Me lo pones difícil, porque cada uno en sus estilo son dos grandes juegos. Personalmente me quedo con «Shining Force III»: su sistema de combate me alucina.

¿Merece la pena esperar a Dreamcast o me paso ya a la PlayStation? ¿Tú que harías?

Chico, no puede contestarte a esto. Tu verás tu grado de ansiedad...

¿En la Play puedes grabar desde el principio en la máquina sin necesidad de tarjeta?

No, PlayStation no tiene memoria back up interna como Saturn. Si quieres salvar en una PlayStation tienes que tener una tarjeta de memoria.

Daniel García (Asturias)

Tenis en PlayStation

Hola Yen, soy un fan tuyo y te pediría que me resolvieras unas dudas respecto a mi PlayStation.

¿Para cuándo «V-Rally '98»? ¿Saldrá traducido?

No saldrá otro «V Rally para PlayStation hasta el año que viene, así que paciencia. Supongo que estará traducido.

¿Es cierto que «Wild Arms» es en 2D?

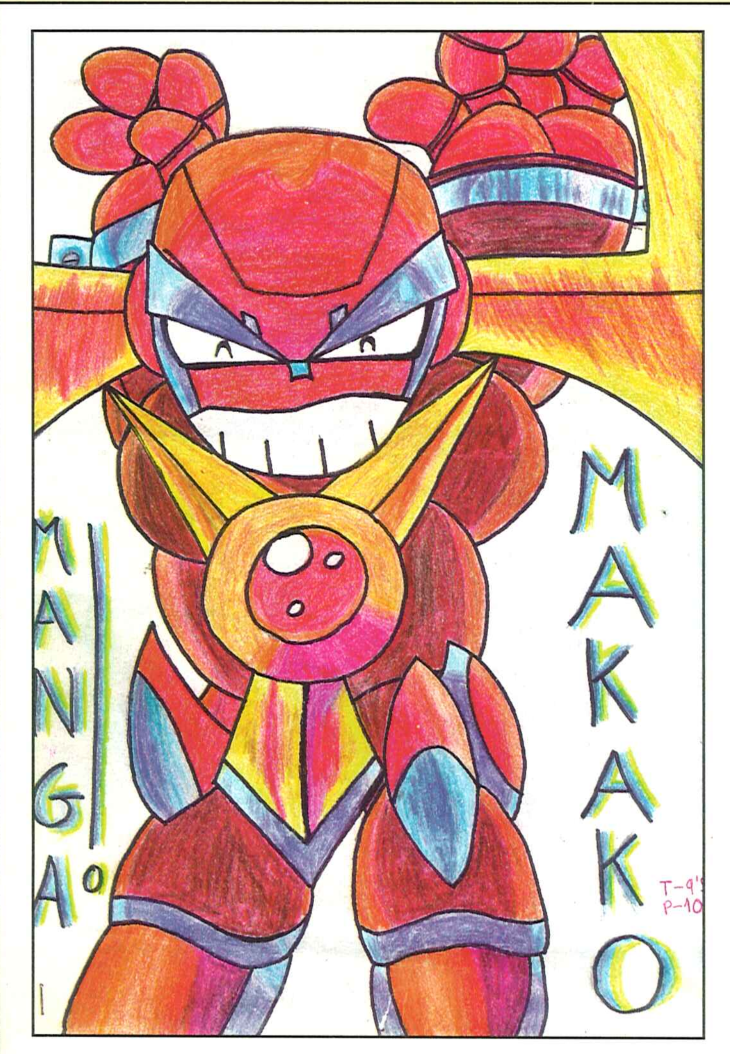
No. Tiene la típica vista superior de los JDR y te ofrece libertad absoluta de movimientos para moverte por los mapeados.

¿Saldrá algún día un simulador de tenis puro? ¿Tendrá licencia oficial?

En septiembre, Ubi Soft va a



David Torres Ortiz, de Madrid ha utilizado a la nueva mascota de Divertienda como protagonista de este dibujo en el que también aparecen Wario y Sonic.



Otro de mascotas. Raúl García Plaza, de Manresa, ha tomado en esta ocasión a la del Salón del Manga para demostrar sus artes pictóricas. Muy bien, chaval.

poner a la venta «All Star Tennis'99» que utiliza jugadores reales con sus movimientos más característicos. Podrás jugar por ejemplo con Conchita Martínez, Michael Chang, Jana Novotna... Habrá ocho pistas recreando las principales canchas del circuito internacional. ¿Te vale?

¿Sabes si habrá un próximo «Wipeout» para mi consola? ¿tendrá opción de dos jugadores a pantalla partida?

Sí, para este año. Supongo que tendrá esa opción.

Lluis (Barcelona).

Dos nintenderos de pro

Saludos Yen, somos dos poseedores de N64 y tenemos algunas preguntas que esperamos nos puedas responder;

(Mop) Voy a comprarme el «Goemon 64», y quisiera saber cuántos jugadores pueden intervenir, pues en la publicidad de Konami pone que 4, en Centro Mail dicen que 2 y en las revistas que 1.

¿Qué te parece el juego quitando que está en inglés?

Puedes jugar con cuatro personajes distintos, pero en realidad sólo juega un jugador.

Está entretenido y es bonito, aunque no esperes algo tan impactante como «Mario 64» o el próximo «Banjo-Kazooie» por muchas 3D que tenga.

(Mop) ¿Me recomiendas adquirir el Controller Pak sabiendo que los juegos de Nintendo no hacen uso de él?

Hay muchos juegos, especialmente los de Nintendo, que no precisan Controller Pak, pero otros muchos sí lo necesitan. Por ejemplo, ese «Goemon» por el que estás tan interesado. Otros juegos, incluidos los de Nintendo, hacen uso de la tarjeta de memoria para grabar ciertos datos, por ejemplo «Mario Kart» o «Diddy Kong Racing».

(Martín)Yo no entiendo porqué las compañías, excepto Nintendo, están empeñadas en que nos compremos el Controller Pak ¿Qué interés tienen en que lo hagamos? Si fuera Nintendo lo entendería, pero ¿y el resto?

Ninguna compañía está empeñada en que compres nada, salvo sus juegos. Lo que ocurre es que meterle una pila al cartucho para salvar cuesta dinero y si lo pagas tú, pues mejor para ellos.

(Martín) Estoy informado de las limitaciones que presenta el cartucho en cuanto a memoria, pero en una revista leí que podía alcanzar los 512 MB. Sabiendo que los CD no superan los 640, y muchas veces ni llegan, ¿qué problemas encuentran entonces?

El problema es que cuantos más megas lleve un cartucho más caro cuesta ya que esos megas son "físicos", son chips que hay que incorporar a la placa y no son precisamente baratos. Los CDs, uses el espacio que uses, son un CD, pero los cartuchos llevan tripas electrónicas que cuestan una pasta. ¿Cuánto podría costar un cartucho de 512 megas si los de 128 ya cuestan 12.000 pts?

Mop y Martín Díaz (La Rioja)

Esperando a Dreamcast

Hola Yen, me llamo Pedro y tengo algunas dudas:

¿En Dreamcast podrán



Dragon Ball, en cualquiera de sus manifestaciones, es todo un clasico de esta sección. Lo malo es que desconocemos el nombre del artista...

meterse juegos de ordenador?

No, y espero que no me lo preguntéis más veces.

En el verano del 99 me podré comprar otra consola, ¿cuál me recomiendas la PlayStation o me guardo el dinero para la Dreamcast?

Teniendo en cuenta que la consola de Sega se pondrá a la venta en septiembre u octubre del 99 no estaría mal que esperaras un poquito y pudieras elegir viendo la máquina. Decir algo ahora sería muy arriesgado.

¿Es bueno el «Panzer Dragoon Saga»?

Es precioso, pero tiene dos pegas: una que está en inglés y otra que, pese a sus tres CDs, se hace un poco corto. Pero es muy bueno.

¿Cuánto valdrá un juego de Dreamcast aproximadamente?

Pues si ni siquiera está claro cuál va a ser el precio final de la máquina como para saber cuánto van a costar los juegos... Calculo que como los actuales de Saturn, pero no lo sé seguro.

¿Es mejor «World League Soccer» que el «World Wide Soccer»?

Yo diría que sí en cuanto a opciones y modos de juegos. Después entra tu gusto personal ya que «World League Soccer» es más simulador, más estilo «FIFA», mientras que «World Wide Soccer» es más fácil, más arcade.

Pedro Pablo López Garrido (Madrid)



Estos dos grandes personajes del cómic se han reunido gracias al dibujo que nos ha enviado Enrique Arrue Mora, de Valencia. Muy bonito, por cierto.

Fútbol y otros... ¿deportes?

Hola Yen. Me gustaría que me contestases a estas preguntas:

¿De qué va «Dead Ball Zone»? ¿Me gustará si me lo compró?

Se trata de un deporte futurista, a caballo entre el fútbol y el balonmano en el que los jugadores, además de marcar tantos, pueden dedicarse a partir en dos a sus rivales con todo tipo de artimañas y juego sucio. Gráficamente está muy conseguido y tienen un montón de opciones y modos de juegos, Además está traducido al castellano. Si te gustan los deportes salvajes, es un buen juego, aunque las primeras partidas cuesta bastante hacerse con la mecánica, las reglas y los controles.

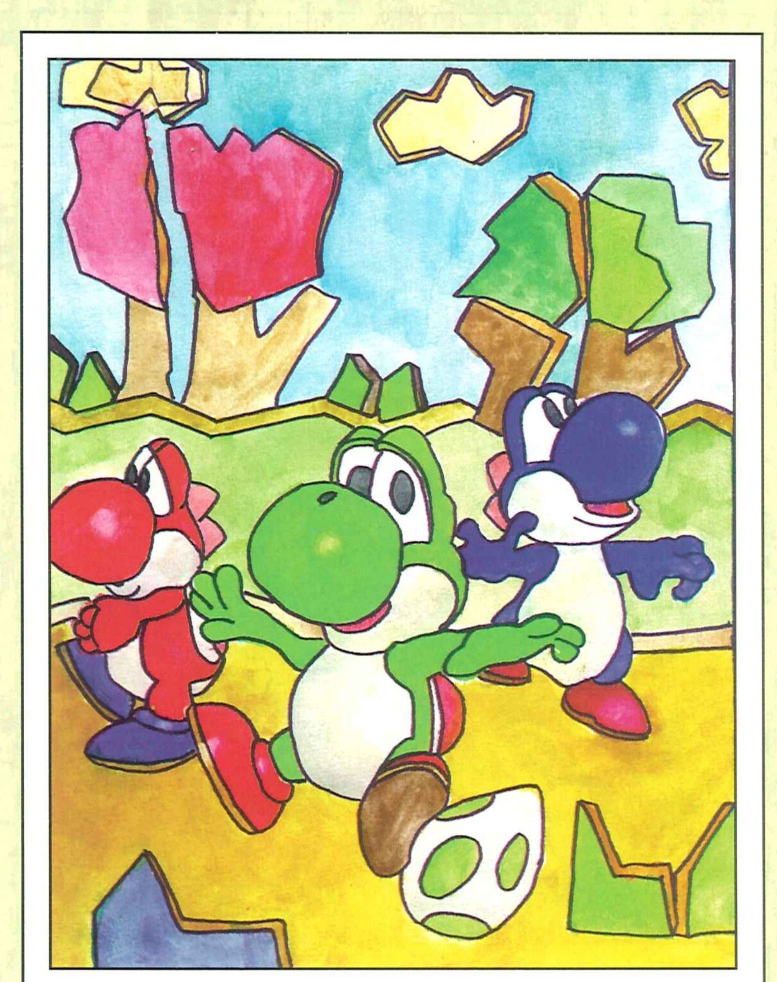
¿Qué juegos de fútbol van a sacar de septiembre en adelante para PlayStation? ¿Cuál me recomiendas?

Van a salir el inevitable «FIFA'99», el «ISS Pro 99» y «Viva Football». Ya sabes que yo tengo predilección por los «ISS», aunque habrá que ver qué novedades incluye EA este año y que nos depara el más que prometedor «Viva Football».

Tengo el «FIFA 98» es casi seguro que me compraré el 99, ¿vale la pena comprarse el «ISS Pro» de Platinum?

No sería mala idea, para que probarás el estilo del fútbol de Konami y descubrieras la frescura de su estilo de simulación. Al precio que tiene y con la calidad que atesora es una gran compra.

Ramón Márquez (Madrid)



Se ve que a Antonio Jiménez Molina, de Irún, le han molado las nuevas aventuras de Yoshi y compañía. Los simpáticos dinosaurios, tienen un nuevo fan.

El mejor mata-mata

Hola Yen, soy un consolero que tiene una Game Boy y una PlayStation. Por favor, necesito tu consejo:

¿Cuál es el mejor "shoot'em up" de estilo mata-mata para PlayStation en el que puedan participar dos jugadores?

Para mi gusto el mejor es «X2».

Si me gusta el género medieval y la temática rol, ¿me recomiendas «Warcraft II»? ¿Hay alguno mejor de este género?

«Warcraft II» es un juego de estrategia. Es cierto que tiene personajes medievales típicos de los juegos de rol, pero no es un juego de rol. Ya sabes, es de esos de ir con el ratón organizando las

Desconfianza hacia Sega.

Esta carta viene a cuento del reportaje sobre la Dreamcast ofrecido en la revista de julio. Y es que no pude contener unas lagrimitas de nostalgia por los tiempos en Sega era SEGA, con mayúsculas.

A finales del 93 fue el principio del declive con el lanzamiento de ese "aparatito" llamado Mega CD, del que he sido usuario. En el año 94, tras dejar tirados a los usuarios de Mega CD, se lanza el MD 32X del que, gracias a Dios, no soy usuario. En el año 95 también se abandona a estos usuarios y se lanza a bombo y platillo la Saturn, pero la gente ya no se fiaba de Sega y la máquina, por desgracia, fracasa y entonces vuelve a dejar tirados a sus compradores, y no sólo de Saturn, si no de Game Gear.

Y ahora nos viene con promesas de futuro con su nueva consola. Pero que sepan que no se merecen triunfar porque sólo saben "tirar de la cadena" con sus sistemas.

Pero como la esperanza es lo último que se pierde, tal vez los de Sega sean esta vez legales. Me gustaría que los de Hobby Consolas entrevistárais al director de Sega España para que nos explique qué ha pasado y qué piensan hacer para que nosotros, los compradores, volvamos a tener confianza en ellos.

Un desconocido de Santander.

tropas. Si eso es lo que buscas, este juego no está mal, aunque «Dark Omen» lo supera en facilidad de control.

¿Alguna noticia de «Resident Evil 3»? ¿Va a salir en España «Parasite Eve»?

Lo único sobre «Resident Evil 3» son rumores; aunque saldrá, aún no se sabe para qué consola.

A lo segundo, sí.

Eduardo I (Alicante).

Lucha y aventuras de plataformas

¡Hola! Queridos amigos de Hobby Consolas, os quiero felicitar por vuestra excelente revista. Hola también a ti, Yen, aclárame estas dudas por favor. Tengo una PlayStation y alucino con ella.

¿Si me apasionan los juegos de lucha, pero sólo me puedo comprar uno, me compro «Dead or Alive» o espero a «Tekken 3»?

Por opciones, personajes y modos de juego yo me quedaría con «Tekken 3». Sin embargo ambos juegos tienen una diferencia fundamental, uno es muy técnico («Tekken 3») y otro más intuitivo y dinámico («Dead or Alive»). Ambos son geniales, pero a mí personalmente me encanta la saga Tekken.

¿Vale la pena «Heart of Darkness»? Sugiéreme otros títulos parecidos, por favor.

Es un plataformas precioso rebosante de escenas cinemáticas de gran calidad y con una historia sorprendente y divertida. A mí me parece que sí vale la pena. Lo malo es que la versión en castellano se ha retrasado un poco. Lo más parecido es «Abe's Oddysee» y el próximo «Abe´s Exoddus».

¿Te comprarías el Dual Shock?

Depende de cómo andes de pelas. Si puedas gastarte unas 4.500, sí.

¿Te harías con «Abe's Exoddus» teniendo la primera parte?

Si te gustó la primera parte tienes que probar la segunda. Yo ya he podido jugar a un versión "alpha" y te aseguro que estoy deseando tener el juego definitivo en mis manos. Se han incluido suficientes novedades como para hacerlo más alucinante todavía.

Un amigo de Girona.

El próximo «Street Fighter»

Hola Yen, me gustaría que me contestaras unas dudas sobre mi PlayStation.

Si grabo una partida con un juego que me prestan y después yo me compro el mismo juego, ¿la partida que he salvado la podré cargar en el juego nuevo?

Claro que sí. La consola no sabe diferenciar entre tu juego y el de tu amigo: son iguales.

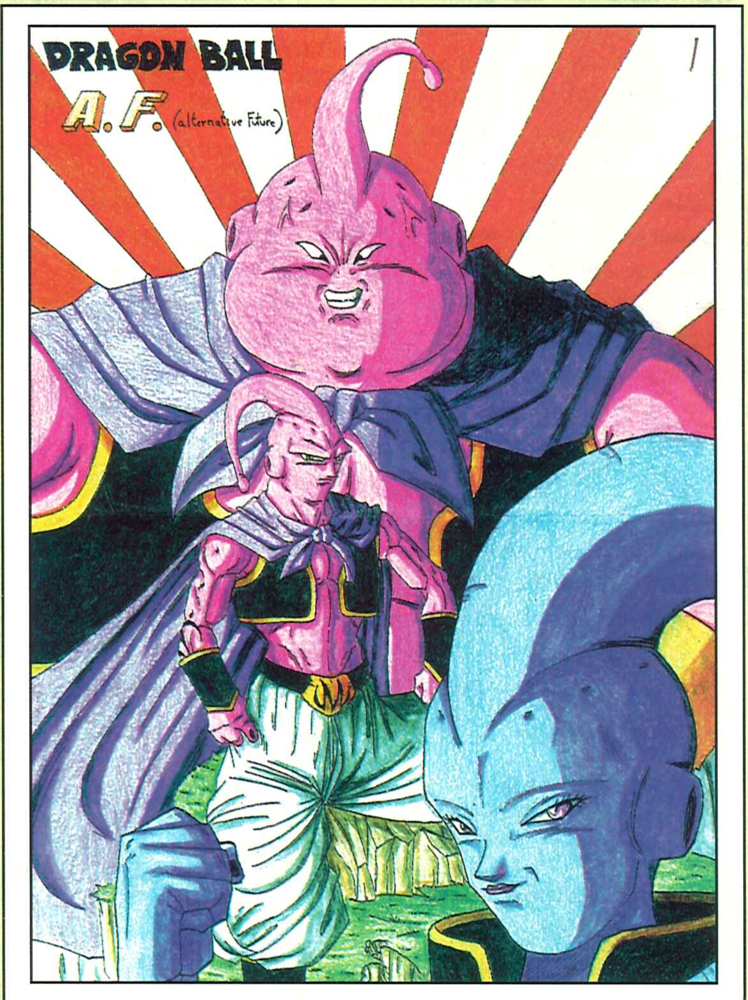
No entiendo muy bien el sistema de «Resident Evil 2». Por ejemplo, si yo elijo a Leon y gasto todas las cosas, ¿después con Claire no tendré nada de nada?

No, sólo hay algunos objetos, (normalmente te avisan cuáles), que si los coges con un personaje ya no los puedes coger con el otro. Por ejemplo, la ametralladora o la mochila.

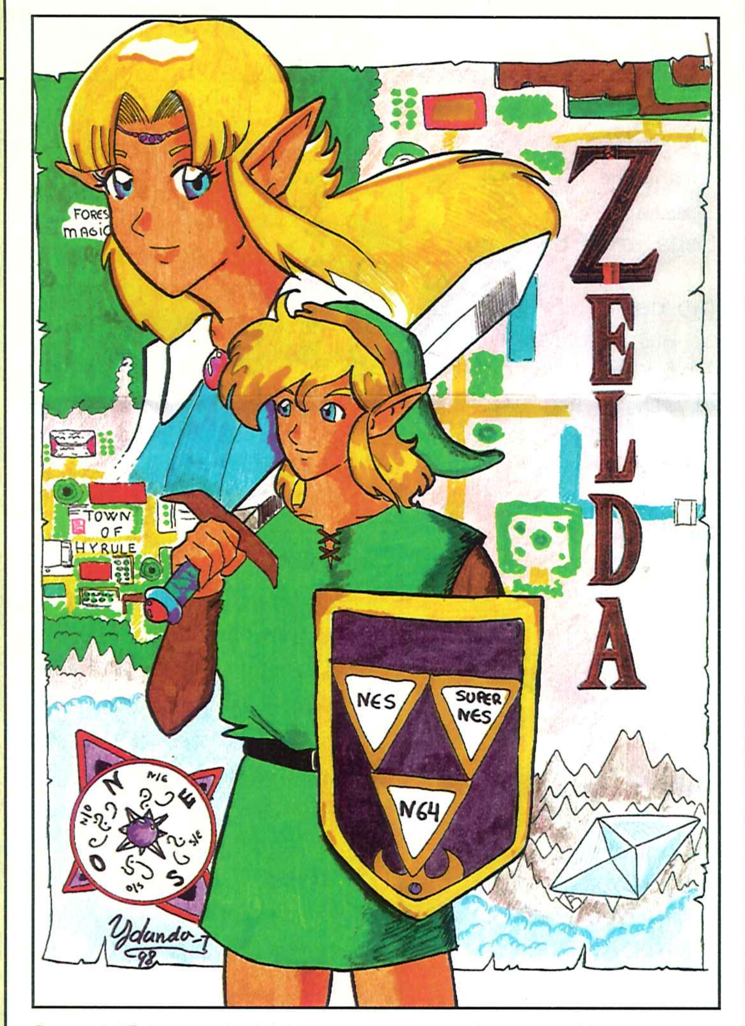
¿Es cierto que el próximo «Street Fighter» a la venta será «X-Men Vs Street Fighter»? ¿Cuándo saldrá?

Bueno, primero va a salir una recopilación con los «Street Fighter II» y luego, efectivamente, saldrá el «X-Men Vs Street Fighter» que se pondrá a la venta en septiembre y que está muy bien, en la línea Capcom.

Marcel Piñero (Barcelona)



La Fiebre por Dragon Ball y todos los personajes que intervienen en esta serie, parece inagotable. Y si no que se lo pregunten a David Montiel Franco, de Alicante.



Daniel Talens, de Valencia, nos envía este dibujo para que nos vayamos entreteniendo hasta que el bueno de Link regrese a Nintendo 64. Gracias, majete.

Loco por los coches

Hola Yen, me llamo Julio, tengo una PlayStation y los juegos «Resident Evil 2», «Tomb Raider» y «F-1'97».

¿Cuándo saldrá y a qué precio «F-1'98»?

La fecha prevista es primeros de octubre y al precio normal de cualquier novedad.

¿Qué crees que sería mejor comprar el «Gran Turismo» o esperar a «F-1'98»?

Yo me compraría «Gran Turismo» ahora. Para apreciar si «F-1'98» aporta suficientes novedades al «F-1» que tú ya tienes habrá tiempo de sobra. Además, si te gustan los coches no deberías dejar de tener «Gran Turismo».

Además de esos dos, ¿qué otro juego de coches me recomendarías?

«Colin McRae Rally» si te gustan la competición de rallys. Tampoco sería mala comprar «Toca Touring Car» o «V-Rally», que muy pronto va a venderse en Platinum con importantes mejoras.

Cambiando de tema. ¿Cuándo salga Dreamcast al mercado podría hundir a PlayStation y N64? ¿Qué harían Sony y Nintendo la respecto?

Tanto como hundir... supongo que afectará a sus ventas, pero no creo que las borre del mapa.

Sony quizás adelante el lanzamiento de una PlayStation 2, y Nintendo... no sé, no parece que vaya a hacer nada en el próximo año.

Julio Luna (Valencia)

Futuro incierto para el 64DD

Hola Yen, tengo 13 años, una Master System, una Mega Drive y una N64 que me he comprado de segunda mano.

¿Qué c... es el 64DD? ¿Para qué sirve? ¿Cuándo saldrá? ¿Cuál será su precio?

Si me leyeras más a menudo ya lo sabrías. El 64DD es un periférico para Nintendo 64, una especie de ampliación que emplea unos discos ópticos especiales de mayor capacidad que los cartuchos y que permitiría, por ejemplo, poner a la venta ampliaciones. Es decir, podrías tener un cartucho con un juego de velocidad y luego se pondría a la venta un disco con más circuitos o coches. En teoría se va a poner en Japón a la venta este año, pero yo veo muy difícil que llegue a salir en Europa. Se dice que su precio rondaría las 30.000 ptas., pero ya te digo, es una especulación.

Tengo el «Mario 64» y es el mejor juego al que nunca he jugado. He pensado comprar otro a la vuelta de las vacaciones, ¿qué te parece el «Zelda»?

Un idea fenomenal, pero no se pondrá a la venta hasta noviembre. Si quieres algo parecido a «Mario 64» y para un poquito antes, hazte con «Banjo-Kazooie».

¿Qué lío se trae el «Zelda» con el 64DD?

Se "traía" un lío, ahora no se trae nada ya que el juego va a salir definitivamente en cartucho. Al principio se decía que iba a ser para 64DD, luego que iba a tener cartucho y disco, luego que habría discos con ampliaciones... Al final, ya te digo, un cartucho normal.

Carlos Ferrando Valero (Tarragona)

Recomendaciones para Game Boy

¡Hola Yen! Tengo una duda

Quiero comprarme un juego para Game Boy y estoy pensando en «Zelda»: ¿Es muy difícil? ¿Cuánto cuesta?

Como buena aventura tiene sus momentos difíciles, y habrá veces que te quedes atascado sin saber qué hacer porque no encuentras un objeto o no desentrañas el secreto del laberinto en el que te encuentras. Sin embargo, con un poco de paciencia y un buen ejercicio neuronal no se te hará muy complicado. Eso sí, los textos están inglés y sin entender las pistas te puede costar un poco más dar con la solución de los puzzles. Cuesta sobre las 4.000.

Recomiéndame otros juegos.

«Los Pitufos 3», «King of Fighters: Heat of Battle», «Turok», «Bust A Move 2», «V-Rally»... Hay muchos, colega.

Opinión

Si quieres que tu opinión aparezca publicada, envíanos una carta a Teléfono Rojo, indicando en el sobre Opinión.



CONCURSO

QUAKE

REGALAMOS 20 JUEGOS DE QUAKE 64

1 Nuestra misión consiste en introducirnos en cuatro mundos de pesadilla y lograr recuperar...

a. Runas mágicas.
b. La llave de un deportivo.
c. Las joyas de la corona.

2 Nuestro enemigo es una criatura ancestral de gran poder llamada...

a. Godzilla.
b. Shub Niggurath.
c. Mazinger Z.

3 Para sobrevivir en Quake, tendremos que...

a. Disparar sin piedad a todo lo que se nos ponga delante.
b. Recoger frutas y verduras.
c. Salvar a la princesa que está esclava en la torre del castillo.

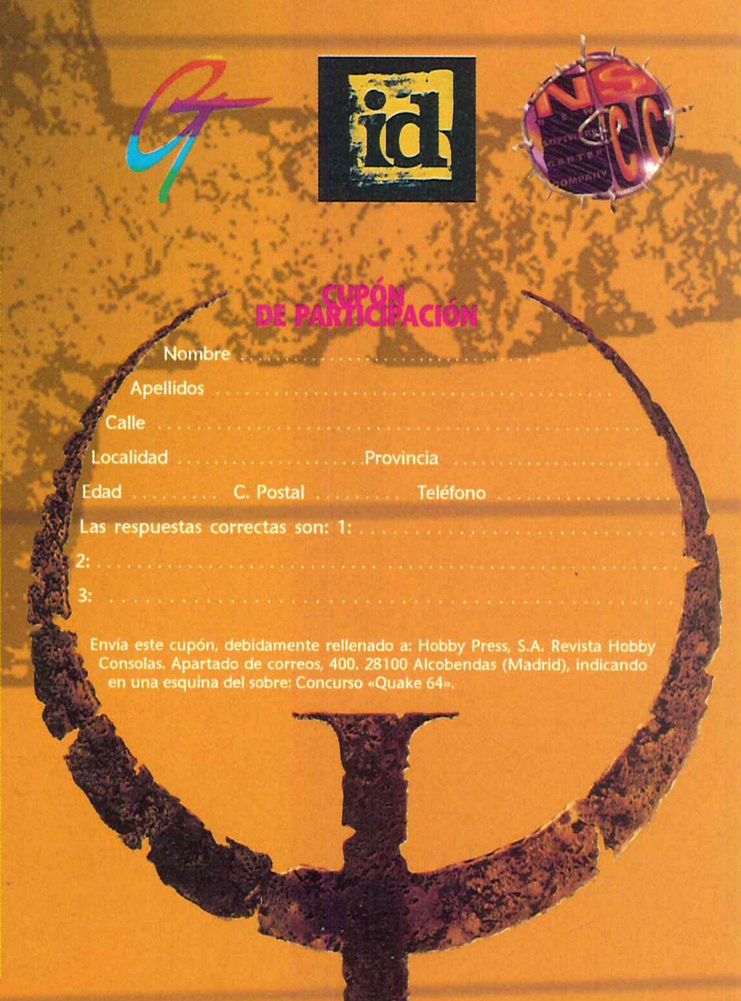
¿Tienes el suficiente valor como para enfrentarte al "shoot´em up" más terrorífico que jamás se ha creado para Nintendo 64? Pues responde a estas sencillas y preguntas y quizás te lleves uno de los 20 cartuchos que sorteamos.





BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación.
2. Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán veinte, y sus remitentes serán premiados con un juego de "Quake" para consolas Nintendo 64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fechas de matasellos comprendidas entre los días 27 de julio y 30 de agosto de 1998.
4. La elección de los ganadores se realizará el 2 de septiembre de 1998. Los nombres de los ganadores se publicarán en el número de octubre de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: GTI y HOBBY PRESS, S.A.



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad .... Provincia ....

Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Las respuestas correctas son: 1: ....

2: ....

3: ....

Envía este cupón, debidamente rellenado a: Hobby Press, S.A. Revista Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre: Concurso «Quake 64».

Coches que se conducen sin carné.

concurso

Microcoches

¿Te gustaría tener un fabuloso coche que se puede conducir sin necesidad de ningún tipo de carné?

Pues en Hobby Consolas vamos a ofrecerte la posibilidad de conseguirlo.

Desde el mes de mayo y hasta septiembre estamos sorteando un coche marca Rivolta modelo Isigó, -sujeto a las homologaciones de la CEE- y cuyo precio en el mercado supera el millón de pesetas.

Además, no hará falta que contestes a ningún cuestionario: bastará con que nos envíes el cupón de participación.

BASES DEL CONCURSO.

1. Hobby Consolas sortea durante los meses de mayo, junio, julio, agosto y septiembre de 1998, cinco microcoches Rivolta Isigó 500 CD, a razón de uno al mes.
2. Podrán participar en el sorteo del coche de agosto todos los lectores de Hobby Consolas que envíen el cupón debidamente cumplimentado a la siguiente dirección:

   HOBBY PRESS,S.A. HOBBY CONSOLAS

   Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid)

   Indicando en el sobre: CONCURSO MICROCOCHES (AGOSTO)
3. El sorteo correspondiente al mes de agosto se celebrará ante notario en Madrid, el día 2 de septiembre de 1998 y los ganadores se publicarán en el número de octubre de Hobby Consolas.
4. Entre todas las cartas recibidas, el notario extraerá una, que será premiada con un vehículo Rivolta Isigó 500 CD. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
5. Sólo podrán participar en el sorteo de agosto los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 27 de julio al 28 de agosto de 1998.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores y el notario que dará fe de dicho sorteo.

Regalamos un Microcoche cada mes

Consigue uno de estos fabulosos coches Rivolta Isigó.



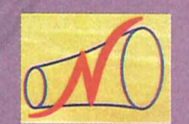














CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS PRINCIPALES:
Motor: Diesel Lombardini-delantero, refrigeración líquida, 2 cilindros.
Cilindrada cm^3: 505
Potencia: kw (cv): 4 (3000 m/m 1)
Par max., Nm: 2400 m/m 1
Transmisión: Delantera automática a variación continua
Dirección: Radio de giro 7m
Frenos: delantero (2 de disco), trasero (2 de tambor)
Número de plazas: 2

El Rivolta ISIGO 500 CD es un vehículo que cumple las normas de homologaciones de la CEE de los vehículos cuadriciclos. Mide 2´61m de largo, 1´44m de largo y 1´51 m de alto. Pesa 400 Kg, alcanza una velocidad máxima de 45 km/h. y su carrocería es de fibra de vídrio, con chasis en tubos de acero soldados. Posee un techo descapotable fabricado en lona.

CUPóN DE PARTICIPACIóN MICROCOCHES
Agosto

Nombre y Apellidos...
....
Dirección ....
....
Localidad ....
Provincia..
C. Postal......................... Teléfono ....



¡¡Calurosos Saludos!! Aquí estamos de nuevo para poneos al día en lo que el mundo del manga y el anime se refiere. Este mes nos hemos acercado hasta los puntos de venta habituales de Manga Video para hacer un repaso a sus últimos lanzamientos. También daremos la bienvenida al primer gran título de Otaku Visión: «Tenku no Escaflowne» (La Visión de Escaflowne), y echaremos un vistazo al suceso manga del mes: las "I Jornadas de Manga y Anime de Madrid".



DRAGON BALL GT
Por fin en castellano

Para empezar, vamos con el lanzamiento más esperado por los Otakus de clase media: **Dragon Ball GT, la serie.**

Las entregas aparecen en los quioscos cada 3 semanas, en cintas de 3 episodios, y todo parece indicar que el hecho de que se trate de la serie televisiva no ha supuesto ningún inconveniente para los seguidores de Gokuh, ya que se están alcanzando cifras de ventas que ya empezaban a echar de menos los altos cargos de Manga Video.

Hay que destacar y dar la enhorabuena al equipo de doblaje de GT por haber recuperado a los dobladores originales de Maese Pilaf, Sho y Mai, quienes no entraban en escena desde el original Dragon Ball. En cuanto al resto de los personajes, todos tienen las mismas voces, a excepción de Gokuh en su faceta adulta.

Me gustaría avisar a los nuevos seguidores de Dragon Ball GT (o sea, a quienes no la han visto ya en japonés) que los primeros 15 episodios no son gran cosa, ya que la búsqueda de bolas de dragón por la galaxia deja un poco de lado los súper combates y los megaguerreros, pero a partir del regreso a la Tierra la serie da un vuelco espectacular, volviéndose tan interesante o más que cuando se enfrentaban contra el maléfico Buu.

No parece que la serie vaya a editarse al completo en esta primera etapa, ya que tiene un sello de "Primera Época" que comprende 10 volúmenes (imagino que se editara hasta la muerte de Baby).

El caso es que por fin disfrutaremos del final de Dragon Ball en castellano, aunque sea en vídeo.







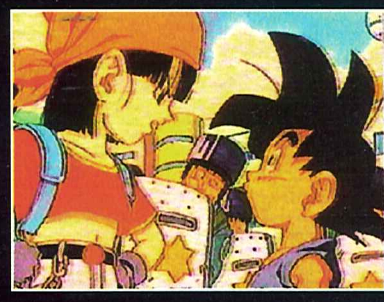




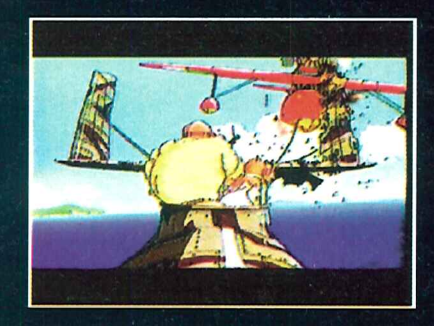


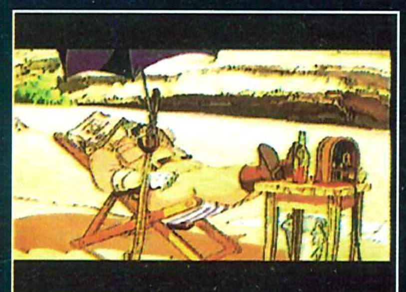






En esta nueva edición podremos disfrutar de la historia de Dragon Ball al completo, incluidos muchos episodios inéditos en TV.







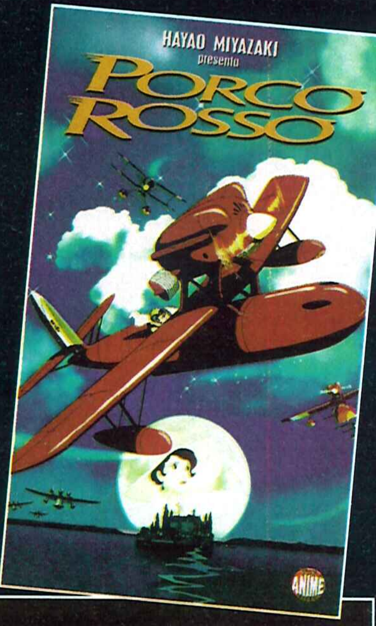
PORCO ROSSO
Reedición de un clásico

Manga Video ha decidido reeditar el ya clásico del anime **Porco Rosso.** Este título salió a la venta hará un par de años acompañado por una propaganda poco habitual en los lanzamientos de esta compañía que, sin embargo, no se reflejó en las cifras de ventas.

Y ya que aún mantienen el título entre su catálogo, han optado por relanzarlo al mercado. Tal vez la idea es aprovechar que el estudio **Ghibli** (a quien pertenece la obra) está en boca de los otakus por haber lanzado un nuevo titulo de anime en Japón (**Mononoke Hime**). Ademas, la compañía Disney ha comprado los derechos de las películas del estudio Ghibli para lanzarlas al mercado internacional (su primer titulo será **Kiki´s Delivery Service**), y puede que en poco tiempo Manga Video no pueda distribuir los títulos de este estudio (Por eso en breve se reeditará también **Tototo**).

La historia de este anime se centra en Porco Rosso, un cazarrecompensas enfrentado constantemente a los piratas aéreos que pueblan los cielos de la zona. Por esta razón, su cabeza cobra un precio elevado, y no es precisamente una cara difícil de olvidar, ya que Porco tiene el aspecto de un cerdo por culpa de una maldición.

Ambientada en la I Guerra Mundial, **Porco Rosso** no es una película especialmente recomendada para niños, como la gran mayoría de las películas del estudio Ghibli. Eso sí, su calidad está fuera de toda duda.



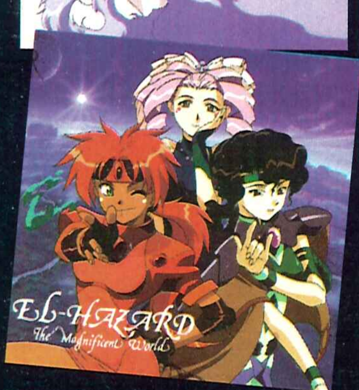


El clásico de Miyazaki volverá a aparecer en nuestro mercado. Una buena oportunidad para disfrutar de las aventuras de este personaje..

EL HAZARD
Un reino de fantasía un tanto especial

Este mismo mes ha salido a la venta la tercera y ultima entrega de **El Hazard.** Estamos sin duda ante la obra más alocada que hemos visto en lo que va de año. Cargada de humor histérico y ambientada en un mundo de fantasía paralelo al nuestro, **El Hazard** nos ofrece un original guión en el que el protagonista de esta aventura se tiene que hacer pasar por Fatora, princesa del reino, que ha desaparecido misteriosamente, y sin la cual podría declararse la guerra entre los reinos vecinos.





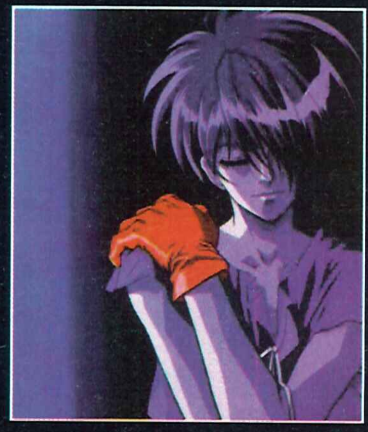
LA VISIÓN DE ESCAFLOWNE

La serie nipona que supo tapar el hueco que dejó en los japoneses el final de **Evangelion** ha llegado sin previo aviso a nuestro país.

Esta serie de 26 episodios (divididos en cintas de 3) tiene como protagonista a Hitomi, una joven de la escuela superior aficionada a la cartomancia (adivinación del futuro mediante cartas del Tarot), que por accidente tropieza con Van Fanel, un muchacho guerrero al que persigue un dragón. Ambos han aparecido por un portal dimensional que separa a la Tierra de Gaia, un mundo paralelo (igual que en El Hazard). Cuando Fanel regresa por el portal acompañado de Hitomi... no os cuento más. ¡Hala! ¡A verla!

Por cierto, esta serie se emite de lunes a viernes en el canal del ClubSuper3 de Vía Digital, dentro del programa Buzz. La versión en vídeo esta siendo editada por **Selecta Visión**, dentro de su sello Otaku Visión.





A pesar de que esta serie ha llegado a nuestro mercado casi por la puerta de atrás, se trata de una alucinante aventura.



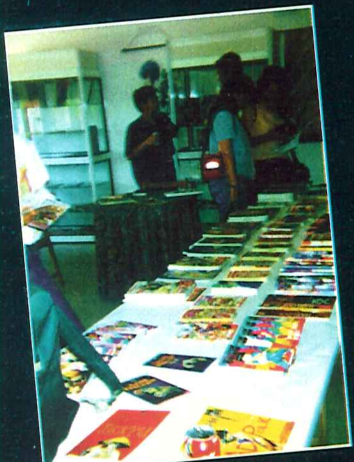
RECOMENDACIÓN DEL MES
SNK Symphonic Sound Trax Collection



Se trata de 3 CDs que pese a haberse editado en Japón hace ya casi dos años, es ahora cuando se dejan ver por nuestro país.

Los **Symphonic SoundTrax** son temas instrumentales interpretados por orquestas sinfónicas que, como es lógico, superan con creces la calidad de los temas originales (en este caso concreto, el resultado ha sido realmente impresionante).

Existen 3 títulos, que seleccionan las principales pistas de **«Samurai Shodown», «King of Fighters» y «Garou Densetsu» (Fatal Fury)**. Especialmente recomendados para quienes buscan relajarse con temas ya conocidos de los mayores éxitos de la factoría SNK.



I JORNADAS DEL MANGA Y EL ANIME DE MADRID
Nuevo encuentro de "frikis".

Durante los días 10, 11 y 12 de Julio se celebraron en Getafe las **"I Jornadas del Manga y el Animé de Madrid"**, organizadas por la recientemente creada asociación **Tomodachi**. Hasta allí fuimos a ver cómo resultaba la cosa, y lo cierto es que pudimos comprobar que los seguidores otakus de la capital estaban deseosos de disfrutar de algún evento por el estilo.

Se organizaron varias salas en las que se proyectaron títulos de animé como **Marmalade Boy** o **Mononoke Hime**, y junto a ellas otra con Karaoke para entonar canciones en japonés (para los fans más atrevidos) o las típicas melodías de **Campeones y sus amigos de Tele5** (las preferidas por los mas frikis del lugar). Vamos, diversión puramente otaku (nada recomendable para aquellos que no entiendan del tema, a menos que no teman sufrir algún trastorno mental).

Hubo otras tres salas interesantes. La primera guardaba una exposición con mangas nacionales e internacionales, así como libros de ilustraciones y tomos manga tan legendarios como los de la serie **Eriko**. En esta misma sala se pudieron probar algunos manjares nipones a precios bastante asequibles.

La segunda acogió charlas y mesas redondas. Temas típicos con planteamientos no demasiado novedosos. Hubo también presentación de novedades editoriales, y como representante de todas las editoriales, el mismísimo Lázaro Muñoz (organizador del **Albanime** y principal cabecilla de movimientos frikis otakus por toda la península).

Por último, la tercera sala fue la del soporte informático, para conectarse a Internet y disfrutar de videojuegos de actualidad. Se organizaron varios torneos con «Tekken 3», «King of Fighters´97», «Bust a Groove» y «Ghost in the Shell», con participaciones masivas en todos ellos.

Además, para que la gente se hiciera una idea de lo que se suele encontrar en los salones de Barcelona, uno de los patrocinadores de las jornadas, **Otakuland**, montó un pequeño stand que sirvió de punto de venta de material manganime. Y no les fue nada mal

Eso fue todo. Para la próxima, ya estáis avisados.

REAL BOUT SPECIAL DOMINATED MIND
¡¡Lo han vuelto a hacer!!





SNK ha vuelto a lanzar un juego exclusivo para PlayStation. Se trata de una conversión de **«Real Bout Special»**, (la sexta entrega de **«Fatal Fury»**, que hasta la fecha no había salido en PSX) con la inclusión de dos nuevos personajes: **Alfred** (el personaje final oculto de «Real Bout 2») y un nuevo enemigo sorpresa.

El modo de juego permite elegir dos planos (como era típico en esta saga), y han sido modificados algunos ataques, añadiendo además uno nuevo por personaje, y simplificando los movimientos de súper ataques de desesperación.

Lo más impactante es su presentación: animación japonesa con mayor calidad que las películas de **Fatal Fury** lanzadas hasta la fecha. De la misma forma, hay secuencias de animación entre los combates y para los finales, de manera que nadie puede señalar a a este juego como una "simple" conversión.

Los fans de SNK, pueden brindar de nuevo.

Matta Raigetsu!!!
Por El Gran Maestro de las Artes Parciales

Ven a conocer los Centros Mail

Y si no tienes uno cerca haz tu pedido **por teléfono**

902·17·18·19

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h

envíos — TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS.* *PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES. BALEARES 1.000 PTAS.

CENTRO MAIL

www.centromail.es

SEGA SATURN

¡Oye mira qué precio!

SATURN + 5 JUEGOS 19.900 PTAS IVA INCLUIDO

Y ahora con SONIC JAM (SONIC 1, SONIC 2, SONIC 3, SONIC & KNUCKLES) y WORLDWIDE SOCCER '97 de regalo

periféricos

- CABLE RF — 4.990
- CONTROL PAD 8 BOTONES — 2.990
- JOYSTICK ARCADE SATURN STICK — 4.950
- PISTOLA VIRTUA GUN — 2.990
- PER4MER TURBO WHEEL + PEDALS — 9.990

juegos

- BURNING RANGERS — P.V.P. - 9.490
- NBA ACTION '98 — P.V.P. - 8.990
- PANZER DRAGON SAGA — P.V.P. - 8.990
- RESIDENT EVIL — P.V.P. - 8.990
- RIVEN: THE SEQUEL TO MYST — P.V.P. - 9.490
- SHINING FORCE III — P.V.P. - 9.490
- THE HOUSE OF DEAD — P.V.P. - 9.490
- WORLD LEAGUE SOCCER '98 — P.V.P. - 8.990

juegos sega

- FIFA RUMBO AL MUNDIAL '98 — MEGADRIVE - 6.990
- MICRO MACHINES MILITARY — MEGADRIVE - 3.990
- MS. PAC-MAN — MEGADRIVE - 3.990
- PINOCCHIO — MEGADRIVE - 4.990

OFERTA SATURN

- AMOK — P.V.P. - 3.990
- ATARI ARCADE'S GREATEST HITS VOL. 1 — P.V.P. - 6.990
- ATHLETE KINGS — P.V.P. - 4.990
- ATLANTIS — P.V.P. - 8.990
- BLAM! MACHINEHEAD — P.V.P. - 3.990
- BOMBERMAN — P.V.P. - 5.990
- BUST-A-MOVE 3 — P.V.P. - 4.990
- COURIER CRISIS — P.V.P. - 9.490
- CROC — P.V.P. - 8.490
- CRUSADER - NO REMORSE — P.V.P. - 2.990
- CYBERIA — P.V.P. - 3.990
- DARK SAVIOUR — P.V.P. - 6.990
- DARKLIGHT CONFLICT — P.V.P. - 2.990
- DRAGON FORCE — P.V.P. - 5.990
- DUKE NUKEM 3D — P.V.P. - 4.990
- ENEMY ZERO — P.V.P. - 9.490
- FIFA '97 — P.V.P. - 3.490
- FIFA RAM '98 — P.V.P. - 8.490
- FIGHTERS MEGAMIX — P.V.P. - 4.990
- FIGHTING VIPERS — P.V.P. - 2.990
- FORMULA KARTS — P.V.P. - 5.990



- GHEN WAR — P.V.P. - 2.990
- GUN GRIFFON — P.V.P. - 3.990
- LAST BRONX — P.V.P. - 7.990



- MADDEN '97 — P.V.P. - 3.990



- MANX TT — P.V.P. - 4.990



- MASS DESTRUCTION — P.V.P. - 3.490
- MAXIMUN FORCE — P.V.P. - 6.490
- MIGHTY HITS — P.V.P. - 3.490
- NASCAR'98 — P.V.P. - 8.990
- NBA LIVE'98 — P.V.P. - 8.490
- NHL '98 — P.V.P. - 8.990
- NHL ALL STAR HOCKEY '98 — P.V.P. - 8.990
- PANDEMONIUM — P.V.P. - 5.990
- PGA TOUR 97 — P.V.P. - 3.990
- QUAKE — P.V.P. - 4.990
- ROBO PIT — P.V.P. - 3.990



- SCORCHER — P.V.P. - 2.990



- SEGA TOURING CAR — P.V.P. - 4.990
- SHINING WISDOM — P.V.P. - 2.990
- SKY TARGET — P.V.P. - 5.990
- SONIC R — P.V.P. - 4.990
- ST. FIGHTER COLLECTION — P.V.P. - CONS



- SUPER PUZZLE FIGH. II — P.V.P. - 2.990





- THE LOST WORLD — P.V.P. - 7.990
- TOMB RAIDER — P.V.P. - 4.990
- TUNNEL B-1 — P.V.P. - 4.990
- VIRTUA FIGHTER KIDS — P.V.P. - 2.990



- VIRTUAL ON — P.V.P. - 2.990



- WIPE OUT — P.V.P. - 4.990



- WIPE OUT 2097 — P.V.P. - 5.990





- WORLDWIDE SOCCER '97 — P.V.P. - 2.990



- WORLDWIDE SOCCER '98 — P.V.P. - 4.990



- Z — P.V.P. - 6.490

Todos nuestros precios tinen i.v.a. incluido

CENTRO MAIL

Ven a conocer los Centros Mail

periféricos PS








Producto	Precio
CABLE EURO-AV (RGB)	5.700
CONTROL PAD COLOUR PLUS JOYTECH (AMARILLO, AZUL, ROJO, VERDE, TRANSPARENTE, GRIS, NEGRO)	2.490
CONTROL PAD TURBO STATION + MEMORY CARD	2.990
CONTROLLER + MEMORY + MALETIN	5.500
CONTROLLER (BLANCO, GRIS, GRIS OSCURO, NEGRO)	2.750
CONTROLLER DUAL SHOCK	4.500
JOYSTICK ANALOG	10.990
JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE	6.990
LINK CABLE	3.500
MEMORY CARD	2.750
MEMORY CARD SONY COLOR (AMARILLO, AZUL, ROJO, VERDE, TRANSPARENTE, BLANCO, NARANJA)	2.750
MOUSE (RATON)	4.200
MULTI TAP	5.500
PER4MER TURBO WHEEL + PEDALS	9.990
PISTOLA HYPER BLASTER	5.900
PISTOLA MAD CATZ FAZOR	5.490
RFU ADAPTOR	3.500
VOLANTE RACE LEADER 32/64	9.990

JAM!! ¡Juega con tu consola en el monitor de tu ordenador!



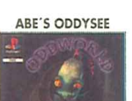
9.990



PLAYSTATION DUAL SHOCK
22.900 PTAS IVA INCLUIDO

CONSOLA + 2 MANDOS + MEMORY (Value Pack)
¡últimas unidades!
26.900 PTAS IVA INCLUIDO

juegos PS



































Juego	P.V.P.
ABE'S ODDYSEE	7.990
ACTUA SOCCER (PLATINUM)	3.490
ADIDAS POWER SOCCER '98	7.490
ADIDAS POWER SOCCER (PLATINUM)	3.490
AIR COMBAT (PLATINUM)	3.490
ALIEN TRILOGY (PLATINUM)	3.990
ARMORED CORE	7.490
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS VOL.2	6.490
AYRTON SENNA KART DUEL 2	7.990
AZURE DREAMS	CONS
BEAST WARS	8.490
BLAM! MACHINEHEAD	4.990
BLAST RADIUS	7.490
BLASTO	6.990
BLOODY ROAR	7.490
BRAHMA FORCE	8.490
BROKEN HELIX	8.490
BREATH OF FIRE III	CONS
BUGRIDERS	6.990
BUSHIDO BLADE	7.990
BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM)	3.990
BUST-A-MOVE 3 DX	5.990
CARDINAL SYN	7.490
COMMAND & CONQUER RED ALERT	7.490
COOL BOARDERS 2	7.990
COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98	7.490
CRASH BANDICOOT (PLATINUM)	3.490
CRASH BANDICOOT 2	7.990
CRIME KILLER	8.490
CRUSADER - NO REMORSE	3.990
DARK OMEN	7.990
DARKLIGHT CONFLICT	3.490
DEAD BALL ZONE	7.490
DEATHTRAP DUNGEON	7.990
DESTRUCTION DERBY (PLATINUM)	3.490
DESTRUCTION DERBY 2 (PLATINUM)	3.490
DIABLO	7.490
DRAGON BALL FINAL BOUT	8.990
DUKE NUKEM: TOTAL MELTDOWN	7.990
DYNASTY WARRIORS	5.990
EVERYBODY'S GOLF	6.990
FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98	6.990
FIGHTING FORCE	7.990
FINAL FANTASY VII	7.990
FORMULA I (PLATINUM)	3.490
FORMULA I'97	6.990
FORSAKEN	6.990
FROGGER	8.490
GEX 3D: BEYOND THE JUNGLE	7.990
GHOST IN THE SHELL	7.490
HERCULES	7.490
INDY 500	8.490
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO (PLATINUM)	3.890
IZNOGOUD	5.990
JERSEY DEVIL	5.990
JET RIDER 2	6.490
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA (PLATINUM)	3.990
KLONOA	7.490
KULA WORLD	7.490
LAST REPORT	7.490
LETHAL ENFORCERS	7.490
LOADED (PLATINUM)	3.490
LUCKY LUKE	7.990
MARVEL SUPER HEROES	7.490
MEGAMAN 8	7.990
MEGAMAN BATTLE & CHASE	7.990
MEN IN BLACK	7.490
MICRO MACHINES V3 (PLATINUM)	4.490
MIDNIGHT RUN	8.990
MIDWAY'S ARCADE GREATEST HITS VOL. 2	6.990

Todos nuestros precios tienen i.v.a. incluido

nintendo 64

Ven a conocer los Centros Mail

NINTENDO 64 · CENTRO MAIL

www.centromail.es

juegos N 64

BANJO KAZOOIE	9.490
COPA DEL MUNDO FRANCIA '98	superprecio 7.990
FORSAKEN	12.490
GT 64	11.990
AEROFIGHTERS ASSAULT	12.490
AEROGAUGE	12.490
BOMBERMAN 64	8.490
BUST-A-MOVE 2	9.490
CHAMELEON TWIST	8.990
CRUIS'N USA	6.990
CRUIS'N WORLD	8.490
DIDDY KONG RACING	8.490
DUAL HEROES	13.490
EXTREME G	9.990
F1 POLE POSITION 64	11.990
FIFA RUMBO AL MUNDIAL '98	12.490
FIGHTERS DESTINY	11.990
GOEMON 64 (MYSTICAL NINJA)	13.490
GOLDEN EYE 007	8.490
HEXEN 64	12.990
INT'L SUPERSTAR SOCCER 64	8.490
LYLAT WARS	8.990
MACE	13.490
MARIO KART 64	9.490
MORTAL KOMBAT TRILOGY	13.990
NBA COURTSIDE	8.490
NBA HANGTIME	13.990
NBA PRO'98	12.490
OLYMPIC HOCKEY '98	12.490
PILOTWINGS 64	7.490
QUAKE 64	11.990
RAMPAGE WORLD TOUR	11.490
ROBOTRON 64	11.490
SAN FRANCISCO RUSH	13.490
SNOWBOARD KIDS	8.490
STAR WARS: SHADOW OF EMP.	9.990
SUPER MARIO 64	9.490
TETRISPHERE	8.490
TUROK	9.990
WAR GODS	12.490
WAVE RACE 64	9.490
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98	11.490
WETRIX	7.990
YOSHI'S HISTORY	7.990









CONSOLA N64 — 24.990 PTAS IVA INCLUIDO

CONSOLA N64 + INT. SUPERSTAR SOCCER 64 — 29.990 PTAS IVA INCLUIDO

periféricos N 64

MANDO DE CONTROL COLORES (NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL)	5.490
JOLT PACK (GRIS, ROJO, VERDE)	2.990
CONTROLLER	4.990
CABLE RF	2.990
MEMORY PAK	2.990
PER4MER RACING WHEEL + PEDALES	9.990
CONTROL PAD ACCESS LINE TURBO 64	3.690
CONTROL PAD ACCESS LINE EASY 64	3.290
JAM!!	9.990
RUMBLE PAK	3.490
VOLANTE RACE LEADER 32/64	9.990

¡CONECTA TU CONSOLA A UN MONITOR DE ORDENADOR!

Todos nuestros precios tienen i.v.a. incluido

super nintendo

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

juegos Super Nes



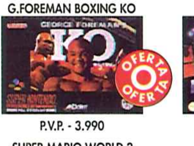








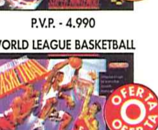








ALADDIN	P.V.P. - 6.990
DONKEY KONG COUNTRY	P.V.P. - 5.990 (OFERTA)
DONKEY KONG COUNTRY 3	P.V.P. - 9.990
EL LIBRO DE LA SELVA	P.V.P. - 6.990
EL REY LEON	P.V.P. - 6.990
FIFA RUMBO AL MUNDIAL '98	P.V.P. - 6.990
G.FOREMAN BOXING KO	P.V.P. - 3.990 (OFERTA)
KILLER INSTINCT	P.V.P. - 6.990
KIRBY'S GHOST TRAP	P.V.P. - 4.990 (OFERTA)
LOS PITUFOS 2	P.V.P. - 9.990
LUFIA	P.V.P. - 7.990
MICKEY MOUSE MAGICAL QUEST	P.V.P. - 6.990
POWER RANGERS ZEO	P.V.P. - 6.990
SPACE ACE	P.V.P. - 4.990 (OFERTA)
STREET RACER	P.V.P. - 4.990 (OFERTA)
SUPER MARIO WORLD 2	P.V.P. - 5.990 (OFERTA)
SUPER METROID	P.V.P. - 5.990 (OFERTA)
SUPER SOCCER	P.V.P. - 4.990 (OFERTA)
SUPER ST. FIGHTER II	P.V.P. - 5.990 (OFERTA)
SUPER TENNIS	P.V.P. - 4.990 (OFERTA)
SYVALION	P.V.P. - 3.990 (OFERTA)
T2 JUDGMENT DAY	P.V.P. - 4.990 (OFERTA)
T2 THE ARCADE GAME	P.V.P. - 4.990 (OFERTA)
TETRIS ATTACK	P.V.P. - 5.990
WARPSPEED	P.V.P. - 4.990 (OFERTA)
WING COMMANDER SEC MIS	P.V.P. - 4.990 (OFERTA)
WORLD LEAGUE BASKETBALL	P.V.P. - 4.990 (OFERTA)

























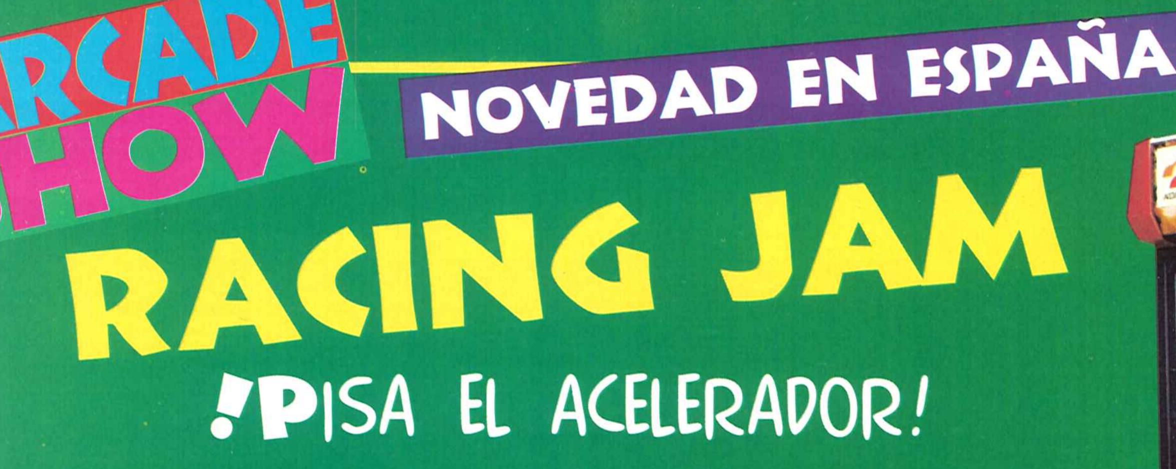








CENTRO MAIL
Estos son los Centro Mail.
Ven a conocernos! O si lo prefieres...
Haz tu pedido por teléfono
902·17·18·19
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h
nuevo centro
PONTEVEDRA Vigo
próxima apertura
C/ ELDUAYEN, 8
MADRID Pozuelo Alarcón
Cra. DE HUMERA, 87. Portal 11. Local 5
TEL: 917 990 165
A CORUÑA
A CORUÑA Santiago
ÁLAVA Vitoria
ALICANTE
ALICANTE Benidorm
ALICANTE Elche
ALMERIA
ASTURIAS Gijón
BALEARES Palma
BALEARES Palma
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA Badalona
BARCELONA Badalona
BARCELONA Manresa
BARCELONA Mataró
BARCELONA Sabadell
BURGOS
CÓRDOBA
GIRONA
GIRONA Figueres
GIRONA Palamós
GRANADA
GUIPUZCOA S. Sebastián
HUESCA
JAÉN
LA RIOJA Logroño
LAS PALMAS
LAS PALMAS
MADRID
MADRID
MADRID
MADRID
MADRID Alcalá de H.
MADRID Alcobendas
MADRID Alcorcón
MADRID Las Rozas
MADRID Móstoles
MADRID Torrejón
MÁLAGA
MÁLAGA Fuengirola
MURCIA
NAVARRA Pamplona
PONTEVEDRA Vigo
SALAMANCA
STA. CRUZ DE TENERIFE
SEGOVIA
SEVILLA
VALENCIA
VALENCIA
VALENCIA Gandía
VALLADOLID
VIZCAYA Bilbao
VIZCAYA Las Arenas
ZARAGOZA
ZARAGOZA
BUENOS AIRES
gameboy
ALADDIN P.V.P. - 4.490
ALLEYWAY P.V.P. - 2.990
BIONIC COMMANDO P.V.P. - 3.490
BUST-A-MOVE 2 P.V.P. - 4.990
CASPER P.V.P. - 3.990
CASTLEVANIA LEGENDS P.V.P. - 5.790
DESERT STRIKE P.V.P. - 4.690
DONKEY KONG P.V.P. - 3.990
DONKEY KONG LAND P.V.P. - 3.990
DONKEY KONG LAND III P.V.P. - 5.490
DR. MARIO P.V.P. - 2.990
DUCK TALES P.V.P. - 4.490
GARGOYLE'S QUEST P.V.P. - 3.490
GOEMON P.V.P. - 5.490
JUNGLE STRIKE P.V.P. - 4.990
KING OF FIGHTERS HEAT OF BATTLE P.V.P. - 5.890
LOONEY TUNES 2: TASMANIAN DEVIL P.V.P. - 4.690
MICKEY'S DANGEROUS CHASE P.V.P. - 4.490
POCKET BOMBERMAN P.V.P. - 5.990
ROAD RASH P.V.P. - 4.690
STAR WARS P.V.P. - 3.990
SUPER MARIOLAND P.V.P. - 3.990
SUPER MARIOLAND 2 P.V.P. - 3.990
SUPER MARIOLAND 3 P.V.P. - 3.990
SUPERMAN P.V.P. - 5.990
THE LEGEND OF ZELDA P.V.P. - 3.990
TUROK P.V.P. - 5.990
WARIOLAND 2 P.V.P. - 5.990
WORLD CUP '98 P.V.P. - 5.490
YOSHI'S COOKIE P.V.P. - 2.990
OFERTA
INTER. SUPERSTAR SOCCER 5.890
V-RALLY 5.990
GAMEBOY
CONSOLA 6.990 PTAS IVA INCLUIDO
alucina en colores con la GAME BOY pocket DE COLORES
ROJA, AZUL, VERDE, AMARILLA, ROSA, NEGRA Y TRANSPARENTE.
GAME BOY POCKET 8.490 PTAS IVA INCLUIDO
GAME BOY CAMARA
ROJA, AZUL, VERDE Y AMARILLA.
8.490
GAME BOY PRINTER
8.490
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
SEUR
750 Ptas. PENINSULA
1.000 Ptas. BALEARES
video
CABALLEROS ZODIACO BATALLA DIOSES PVP - 1.995
CABALLEROS ZODIACO LEYENDA MANZANA PVP - 1.995
CABALLEROS ZODIACO GUERRERO ARMAGEDDO PVP - 1.995
PACK DRAGON BALL PVP - 2.995
PACK DRAGON BALL Z PVP - 2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº2 PVP - 2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº3 PVP - 2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº4 PVP - 1.995
PACK DRAGON BALL Z Nº5 PVP - 1.995
PACK DRAGON BALL Z Nº6 PVP - 1.995
DRAGON BALL GT LA SERIE VOL. 1 1.795 ¡YA DISPONIBLE!
DRAGON BALL GT LA SERIE VOL. 02 1.795 ¡YA DISPONIBLE!
DRAGON BALL GT LA SERIE VOL. 03 1.795 ¡YA DISPONIBLE!
DRAGON BALL GT LA SERIE VOL. 04 1.795 DISPONIBLE A PARTIR DEL 6 DE AGOSTO
HB
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A: "CENTRO MAIL". CAMINO DE HORMIGUERAS, 124. PORTAL 5, 5ºF. 28031 MADRID
PEDIDOS POR INTERNET A: pedidos@centromail.es
APELLIDOS
NOMBRE
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
CODIGO POSTAL
PROVINCIA
TELEFONO
MODELO DE CONSOLA
Nº DE CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
ENVIO POR AGENCIA URGENTE
GASTOS ENVIO
Precios válidos salvo error tipográfico hasta 31/8/98 o fin de existencias
TOTAL
LOS DATOS PERSONALES OBTENIDOS CON ESTE CUPÓN SERÁN INTRODUCIDOS EN UN FICHERO REGISTRADO EN LA AGENCIA DE PROTECCIÓN DE DATOS. PARA LA RECTIFICACIÓN O ANULACIÓN DE ALGÚN DATO, DEBERÁS PONERTE EN CONTACTO CON NUESTRO SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE LLAMANDO AL TELÉFONO: 902 17 18 19 Ó ESCRIBIENDO UNA CARTA CERTIFICADA A: CENTRO MAIL. CAMINO DE HORMIGUERAS,124. PORTAL 5, 5ºF. 28031 MADRID.
SI NO QUIERES RECIBIR INFORMACIÓN ADICIONAL DE CENTRO MAIL, TACHA A CONTINUACIÓN



ARCADE SHOW

NOVEDAD EN ESPAÑA

RACING JAM

¡PISA EL ACELERADOR!

¡A ver qué aficionado a la velocidad tiene actualmente alguna queja! A la llegada el mes pasado del fantástico «Sega Rally 2», se le une ahora uno de los juegos arcade más esperados, este «Racing Jam» de Konami que estrena la nueva placa de hardware de esta compañía, la llamada Cobra (al menos en nuestro país, porque en Japón ya se estrenó con el juego de lucha «Fighting Bujitsu»).

No exageraban desde Konami al cantar las excelencias de este hardware. El juego presenta un aspecto impresionante, con excelentes diseños de coches y decorados y una sensación de velocidad incuestionable. Tal vez no llegue por poco a la imponente calidad de «Sega Rally 2», pero también es verdad que «Racing Jam» coloca en pantalla un mayor número de vehículos y circuitos, además de multitud de opciones, con todo lo que eso supone hablando de memoria.

De hecho, puede que estemos ante el juego arcade más "consolero" del momento. Me explico. Lejos de plantearlo como la clásica competición con dos o tres circuitos, unos pocos vehículos y un único modo de juego en el que es necesario llegar a tiempo a los "checking points" para seguir avanzando, Konami propone un juego con varios recorridos, un modo de juego añadido, aparte de la clásica competición, en el que se debe demostrar la habilidad al volante en pequeños circuitos; nada menos que 18 modelos reales de turismos deportivos a elegir e incluso la posibilidad de configurar los aspectos mecánicos de nuestro coche antes de la competición. Con estas características, cualquiera diría que estamos hablando de un juego para consola.

Después hay que contar con un estilo de conducción real, que incluso ofrece embrague para cambiar de marchas si se elige el cambio manual, y una sensación de suavidad híper realista al manejar el volante.

Éste, más que ningún otro, es el juego ideal para los amantes de los coches.











OPCIONES PARA TODOS LOS GUSTOS

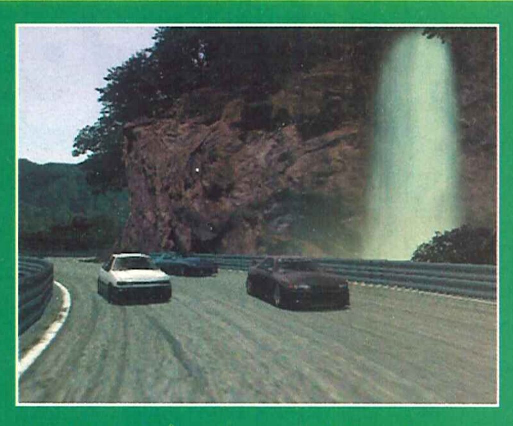




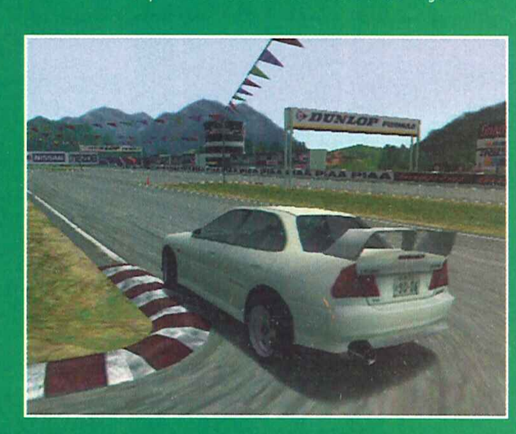




Son tantas las posibilidades de este juego que casi parece un programa para consola. A saber, podremos elegir entre 18 modelos diferentes pertenecientes a 6 marcas japonesas (Honda, Mazda, Mitsubishi, Nissan, Subaru y Toyota), ajustar todos los elementos mecánicos y optar por dos modos de juego diferentes (carreras y gymkhana) con siete recorridos en total.



La calidad de la nueva placa arcade de Konami, conocida como Cobra, ha quedado sobradamente desmotrada en ese título, que se ha situado al nivel de los mejores.







POR SU NÚMERO DE OPCIONES Y VEHÍCULOS PARECE UN JUEGO DE CONSOLA, SU CALIDAD GRÁFICA DEMUESTRA EL POTENCIAL DE LA NUEVA PLACA COBRA.





Esta vez el movimiento no alcanza a toda la máquina, como sucede en «Sega Rally 2», pero el volante sí transmite con gran fidelidad todo lo que ocurre en carrera. Además, el mueble cuenta con palanca de cambios, tres pedales (acelerador, freno y embrague) y palanca de freno de mano.

¿Necesitas ayuda?



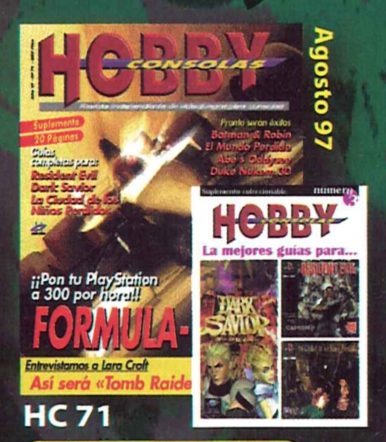
HC 67 — Abril 97

Guías completas:
UMK 3 · Broken Sword
Tekken 2 · Street Fighter Alpha 2



HC 69 — Junio 97

Guías completas:
Mundo Disco · Tobal Nº1
Jungla de cristal · Dragon Ball Z 22

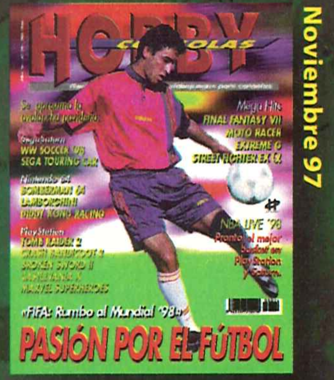


HC 71 — Agosto 97

Guías completas:
Resident Evil · Dark Savior
La ciudad de los niños perdidos

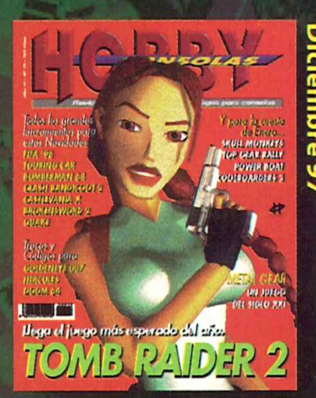
HC 73 — Octubre 97

Comentarios:
Abe's Odysee · Last Bronx
The Lost World · Duke Nukem 3D



HC 74 — Noviembre 97

Comentarios:
Final Fantasy VII · GoldenEye
DB Final Bout · S. F. EX Plus Alpha



HC 75 — Diciembre 97

Comentarios:
Tomb Raider II · FIFA 98
Toca Touring Car · Quake



HC 76 — Enero 98

Comentarios:
Cool Boarders 2 · Duke Nukem 64
NHL All Star 98 · Diddy Kong Racing



HC 77 — Febrero 98

Comentarios:
Bushido Blade · NBA Live 98
Nagano Winter Olimpic 98 · FIFA 98



HC 78 — Marzo 98

Comentarios:
Fighters Destiny · Theme Hospital
Rascal · ONE



HC 79 — Abril 98

Guías completas:
Bushido Blade · Bloody Roar
Masters of Têras Käsi



HC 80 — Mayo 98

Comentarios:
Resident Evil 2 · Quake
Forsaken · cardinal SYN



HC 81 — Junio 98

Guías completas:
Resident Evil 2
Guía completa 4 escenarios y trucos

Pídenosla

Hobby Consolas te ofrece todos los trucos para los mejores juegos.





Especialistas en Dragon Ball Z y GT.

- Juegos, Cromos y consolas .
- Videojuegos de Rol
- Dragon Ball Ultimate Battle 32 PSX
- Nintendo 64 y todo tipo de accesorios.
- Magic

C/ Teodora Lamadrid, 52- 60.
08022 Barcelona
Tf. y Fax: 93 4185960



















SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS,
Y QUIERES ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO,
SOLICITA INFORMACION EN LOS TELÉFONOS:
(91) 654 61 86 ó (91) 654 81 99 ¡¡LLÁMANOS!!


GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
PLAZA MIGUEL HERNÁNDEZ, 2 - APARTADO CORREOS 390
03180 TORREVIEJA (ALICANTE)
TELÉFONO: 965 71 80 79
FAX: 965 70 38 35
~ ENTREGAS POR SEUR 24 HORAS ~
¡ NO BUSQUES MAS !
M·G·K
TIENE TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES
AL MEJOR PRECIO
PARTICULAR O TIENDA:
¿PORQUÉ LLAMAR A OTROS SITIOS?
EN M.G.K ENCONTRARÁS
UNA GRAN VARIEDAD DE
JUEGOS + CONSOLAS + ACCESORIOS
PlayStation NINTENDO64
GAME BOY SEGA SATURN PC
Dead or Alive
PlayStation
BANJO KAZOOIE
BATMAN & ROBIN
MISSION: IMPOSSIBLE
PROFESIONAL / PROYECTO DE APERTURA
¡ RAPIDO ! ~ UNETE A NUESTRA RED Y APROVÉCHATE DE MUCHÍSIMAS VENTAJAS.
LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODOS NUESTROS SERVICIOS.
ULTIMAS NOVEDADES M·G·K
RUMBLE~PACK PLAYSTATION
PISTOLA
CON VIBRACION, COMPATIBLE CON
SEGA SATURN, PSX Y NAMCO
VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES
TIENDAS
DISTRIBUIDORES
M·G·K
BALEARES
MAHON MENORCA: C/. OBISPO SEVERO, 15
TEL. 971 36 63 72
IBIZA: C/. VÍA PÚNICA, 5 ~ TEL 971 39 91 01
BARCELONA
C/. NICARÁGUA, 57-59 ~ TEL. 934 10 55 95
C/. BEGUR, 38 ~ TEL. 934 31 62 34
GRAN VÍA, 1087 ~ TEL. 932 78 23 87
BERNARD METGE, 6-8 ~ TEL. 932 78 07 69
SENTMENAT: C/. JOANOT MARTORELL, 14
TEL 937 15 05 68
BILBAO
BARRIO SANTUTXU
C/. PARTICULAR DE ALLENDE, 10
TEL. 944 73 31 41
CASCO VIEJO: C/. BELOSTIKALLE, 18
TEL. 944 15 56 42
BLANES
C/. HORTA D'EN CREUS, 40 ~ TEL. 972 35 24 84
GRANADA
CONCHA ESPINA, 16 ~ TEL. 958 12 80 21
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
ARGUINEGUIN: C/. ANGEL GUIMERAL, 3
TEL. 928 15 14 35
FUERTEVENTURA
PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 DE MAYO, 89
TEL. 928 53 00 56
JAEN
PASEO DE LA ESTACIÓN, 24, PASAJE BAJO 3
LOCAL 15 ~ TEL. 970 06 91 25
LLEIDA
CORREGIDOR ESCOFET, 16 ~ TEL 973 22 10 64
LUGO
FOZ: C/. CURROS ENRIQUEZ, 10 ~ TEL 982 13 35 01
MADRID
DONOSO CORTÉS, 41 ~ TEL. 915 43 47 04
ALCALÁ DE HENARES:
C/. JUAN DE SOTO, 1 ~ TEL. 918 89 32 95
COLLADO VILLALBA:
ALCAZAR DE TOLEDO, 35 - LOCAL 1
TEL. 918 49 18 05
SAN SEBASTIAN
PASEO DE ERRONDO, 4 ~ TEL 943 46 23 63
SEVILLA
C/. SALINEROS, S/N ~ TEL. 954 95 00 33
VALENCIA
C/. MAESTRO GOZALBO, 11
TEL. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
VIZCAYA
SANTURCE: C/. DE LA PORTALADA, 2
TEL. 944 83 27 16

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO

9 67505226





26.990

CONSOLA PLAYSTATION + DUAL SHOCK + 1 MANDO + MEMORY CARD 1Mb + DISCO DEMO



4.500

CONTROL PAD DUAL SHOCK



11.990

VOLANTE RACE LEADER PARA PSX Y N64



11.490

VOLANTE STEERING WHEEL



2.750

CONTROL PAD



3.990

JOYSTICK DEVASTATOR



2.750

MEMORY CARD



22.990

CONSOLA PLAYSTATION + DUAL SHOCK + DISCO DEMO

26.990

CONSOLA PLAYSTATION + DUAL SHOCK + JUEGO SKULLMONKEYS + DISCO DEMO

ALUNDRA



7.490

BATMAN Y ROBIN



8.490

COLIN McRAE



8.490

GRAN TURISMO



7.990

STREET FIGHTER COLLECTION



7.990

TEKKEN 3



7.990



CONSIGUE GRATIS ESTE FANTASTICO ACCESORIO, AL COMPRAR CUALQUIER JUEGO O CONSOLA DE ESTA PAGINA.

ADIDAS 98 — 7.490

ARMORED CORE



7.490

BLASTRADIUS



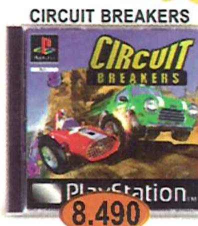
7.490

CARDINAL SYN



7.490

CIRCUIT BREAKERS



8.490

DEAD OR ALIVE



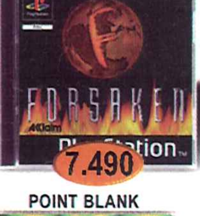
7.490

EVERYBOODY'S GOLF



7.490

FORSAKEN



7.490

FRANCIA 98



7.990

GHOST IN THE SHELL



7.990

KLONOA



7.490

KULA WORLD — 7.490

PET IN TV



7.490

POINT BLANK



JUEGO Y PISTOLA 11.990

6.990 SOLO JUEGO

RESIDENT EVIL 2 — 8.990

ROAD RASH 3D



7.990

SENTINEL RETURNS



7.490

SUPER CROSS 98



7.490

SUPER PANG COLLECTION



7.990

TOMMI MÄKINEN RALLY



7.990

TREASURES OF THE DEEP



7.490

VERSUS



8.490

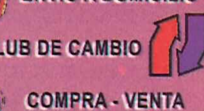


ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...

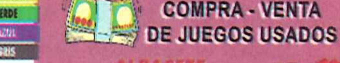
967 - 507 269

BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS

ENVIO A DOMICILIO

CLUB DE CAMBIO



COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS







4.990 CONTROL PAD

4.990 CONTROL PAD COLORES

11.990 VOLANTE RACE LEADER PARA N64 Y PSX

3.490 RUMBLE PACK

2.990 MEMORY CARD COLORES

24.990 CONSOLA N64 + MANDO

28.990 CONSOLA N64 + MANDO + JUEGO ISS 64





BANJO-KAZOOIE 9.490

CRUIS'N WORLD 8.490

COPA DEL MUNDO FRANCIA '98 7.490






















		AERO GAUGE 12.490	AEROFIGHTERS ASSAULT 12.990	BUST A MOVE 2 9.490	DIDDY KONG RACING 8.490
DOOM 64 9.990	DUAL HEROES 13.490	EXTREME-G 9.990	FIFA '98 12.490	GOEMON 64 12.490	GT 64 11.490
ISS 64 7.990	LAMBORGHINI 9.490	LYLATWARS 7.990	MARIO KART 64 9.490	NBA COURTSIDE 8.490	NBA PRO '98 12.490
QUAKE 64 11.790	RAMPAGE WORLD TOUR 11.490	ROBOTRON 64 11.490	SNOWBOARD KIDS 8.490	STARWARS 9.990	SUPER MARIO 64 9.490
TETRISPHERE 8.490	TUROK 9.990	VIRTUAL CHESS 64 12.990	WAVE RACE 64 9.490	WETRIX 7.990	YOSHI'S STORY 8.490





8.990 CONSOLA GAME BOY POCKET COLORES










BUST A MOVE 2 4.990	CASTLEVANIA 5.790	DONKEY KONG LAND 3.990	DONKEY KONG LAND 2 5.490	DONKEY KONG LAND 3 5.490	
DR. MARIO 2.990	DUCK TALES 4.490	LIBRO DE LA SELVA 4.490	F-1 RACE 2.990	GOEMON 5.490	INT. S. STAR SOCCER 5.490
JAMES BOND 007 5.990	KILLER INSTINCT 3.990	MARIO & YOSHI 2.990	MICKEY'S DANG. CHASE 4.490	POCKET BOMBERMAN 5.990	SOCCER 4.990
STREET FIGHTER II 5.990	TUROK 5.990	V-RALLY 5.990	WARIO LAND II 5.990	YOSHI'S COOKIE 2.990	ZELDA 3.990





















LUZ Y LUPA LIGHT PLAYER 1.390

8.990 GAME BOY PRINTER

8.990 GAME BOY CAMARA

ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 956660553

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959229680

LLEIDA
Unio, 16
25002 - LLeida
Tlf.: 973264077

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146

SEVILLA
Plza. Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - Sevilla
Tlf.: 954673006

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775

GANADORES concurso DEAD OR ALIVE

Estos son los doce ganadores de un juego de "Dead or Alive", un mando "Dual Shock" de Sony, y una camiseta de "Dead or Alive".

Alfredo León Urquiza	Sevilla
Juan Carlos Recio Ruiz	Sevilla
Beatriz Lorenzo Sobrado	Asturias
Rafael Fernández Blasco	Córdoba
José A. Sosa Enríquez	Badajoz
Juan M. Rguez. Izquierdo	Palencia
Ignacio García García	Valencia
Dario Bermejo Colmenarejo	Madrid
Fermín Gómez Martín	Avila
Héctor Ortiz Lecanda	Cantabria
Juan C. Carra de la Torre	Madrid
Miguel Sazatornil Giral	Zaragoza

GANADORES concurso RESIDENT EVIL

Estos han sido los veinte ganadores de un Pad de Resident Evil

Jesús Cascón Baro	León	Ismael Tomás Vallés	Valencia
Oscar Gómez Fernández	Barcelona	Raúl GArcía Plaza	Barcelona
Ana Chamorro Blanco	Guadalajara	Jesús M. Holgado Glez.	Cáceres
Roberto MArín Escribano	Madrid	Cristóbal Morión Becerra	Cádiz
José E. Alvarez Montane	Zaragoza	Amparo Herraiz Jiménez	Valencia
José A. Martínez Herraiz	Cuenca	David Santamaría Sorribas	La Coruña
José J. Méndez Alvarez	Asturias	Iván Piñon Cajide	Pontevedra
Cristian MAto Rojo	Cantabria	Aleix Señis López	Lérida
Rafael Roca Baena	Granada	Agustín Puertas Bo	Madrid
Juan R. León Sánchez	Sevilla	Marcos A. García Muñoz	Tarragona

GANADORES concurso TOTAL NBA

Estos han sido los veinte ganadores de un juego Total NBA para Playstation

Abraham Hidalgo Angel	Madrid	Raúl López Pérez	Alicante
Juan Mata Gamez	Madrid	José M. Escurin Molinello	Léon
Borja Rodríguez Sainz	Madrid	Pedro Portell Rueda	Gerona
G. Ordoñez Carmona	Córdoba	Serafín Caballero Molina	Jaén
José A. Castilla Santiago	Almería	Daniel Pedraza Nogueira	Málaga
Jonathan Escola Ribes	Lérida	José Torrado Charlín	LA Coruña
Javier Vedri Llop	Castellón	José C. Galvez Galvez	Vizcaya
Fernando Hidalgo Dìez	Guipuzcoa	Mario Quiñoy Lobariños	Pontevedra
Rubén Simarro Alcaide	C. Real	Diego González MArtín	Palencia
L. J. Pecharromán López	Segovia	Víctor Boluña Barba	Barcelona

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Competition PRO

NINTENDO64



Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

Los pads de Fun Soft, Nintendo 64 y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.

¿Tienes ya tu Pad? Aprovéchate de las ofertas de suscripción con descuento

(Mira las dos Ofertas Descuento abajo)



■ NINTENDO 64: 4 Botones de disparo, supercontrolador de 8 direcciones y joystick analógico.

■ SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.

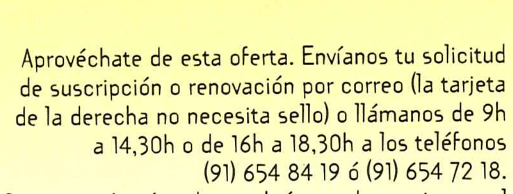
■ PLAYSTATION: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve tanto para juegos y para Audio CDs.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

■ Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 pts. y en el caso de N64 cuesta 5.500 pts.

■ Recibirás cómodamente en casa los próximos 12 números de Hobby Consolas.

■ Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, o suba de precio (extras con vídeo) tú tienes tu revista reservada y al precio de siempre.



Aprovéchate de esta oferta. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.
Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72.

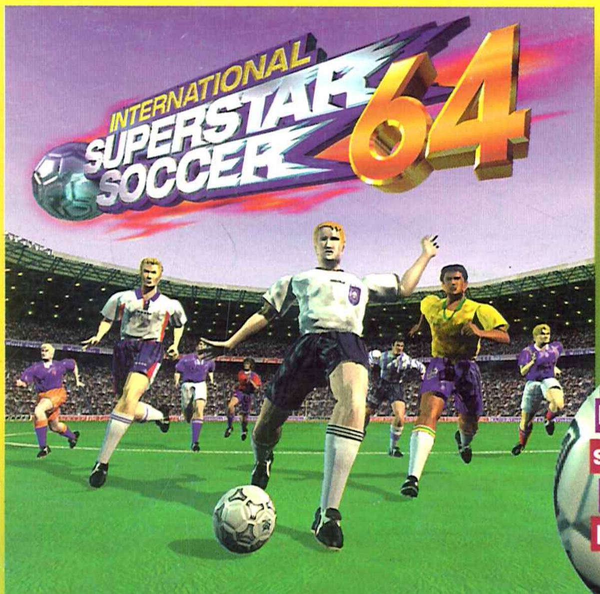
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

OFERTA MANDOS

12 números + mandoN64 = 6.000 Pts.
12 números + otro mando= 5.400 Pts.

OFERTAS DESCUENTO

20 % descuento (5.400 Pts.- 1.080Pts. = 4.320 Pts.)
Paga 12 (5.400 Pts.) y recibe 15 + las tapas





No te pierdas esta sensacional oferta:
ISS 64: 8.900 pts.
ISS PRO: 3.900 pts
(p.v.p recomendado)

HOBBY CONSOLAS: 97%
"El mejor simulador de fútbol de la historia."

NINTENDO ACCIÓN: 98%
"La ambientación es fenomenal y la jugabilidad, sorprendente."

HOBBY CONSOLAS: 94%
"Un juego absolutamente genial."

VIVE TODA LA EMOCION DEL FUTBOL CON "INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER"

el mejor juego de fútbol para Nintendo 64, PlayStation y Game Boy













Orense 34, 9º. 28020 MADRID Fax: 91 556 28 35 Teléf.: 91 556 28 02